YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Ocak 2015/01 • 7.90₺ (KDV Dahil) • Sayı: 87 • ISSN: 1307-8933

2014 YILININ EN İYİ oyunları

KIBRIS FİYATI: 9.00₺ (KDV DAHİL)



YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Ocak 2015/01 • 7.90₺ (KDV Dahil) • Sayı: 87 • ISSN: 1307-8933



2014 YILININ EN İYİ OYUNLARI

OYUNGEZ

32

2014'ün En Önemli Oyunları

İyi oyunundan felaketine, çok beklenti yaratanından sürpriz yapanına kavga dövüş tüm yılı masaya yatırdık yine.



64 **GAME OF THRONES EP. 1**
Telltale yakında Diablo işine girerse, Baal'ın ağlayıp kardeşleriyle "yakınlaştığı" sahneler görebiliriz.



68 **KINGDOM HEARTS 2.5 ReMiX**
Her ay Ömer'den Uzakdoğu oyunlarının yeniden yapımlarına bir serenat dinlemeden yapamıyoruz.

SELAM OGZ!

PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL



56 **THE CREW**
Ubisoft'un iki aya kamyonla oyun yığıp sistemlerini felç edişinin sonuna geliyoruz. Sıra The Crew'a sövmekte.

ER'DE BU AY

OCAK 2015

74 THE TALOS PRINCIPLE
Ya bu Croteam Serious Sam yapmıyor muydu? Ne ara böyle süper oyun yaptınız arkadaş siz?

66 NEVER ALONE
Oyun yapımının büyük ülke ve firmalara endeksli olduğuna inananlara Eskimolar'dan selam getirdik.

130 NE ANDI BE: BALDUR'S GATE II
Bazı düşmanların önünde selam durmak gerekir ya hani.

48 Elite: Dangerous
Mayday, MAYDAY!...Ofiste bir salgın var. Bir bir tüm editörler hastalığın pençesine düşüyor. İpini koparan uzaya çıkıyor!

HOŞ GELDİNİZ...

Yeni sayfaya mı geçsek, eskisini silip üstüne mi yazsak?

Yeni yıla girerken eskisiyle hesaplaşma geyiğini hiç sevmem ama konu Oyungezer'in geçen yılla hesaplaşması olunca niyeyse heyecanlanıyorum. O yüzden bu sayının sayfalarını son kez gözden geçirirken diğer aylarda olduğundandaha farklı bir tat oluştu damağımda. Birazdan siz de göreceksiniz, derginin her tarafından fırlayan ve "Yılın en..." diye başlayan cümleleri, kendi sayfalarından kendi üsluplarıyla yeni yılınızı kutlayan editörleri, 2014'ün uzak köşelerinde unutulmuş eski karakterleri ve yıl boyu gündemden düşmeyenleri böyle bir arada görünce "ölmeden önce gözün önünden geçen film şeridi" etkisi oluştu üstümde. Hiç fena bir şey değilmiş. Bilmiyorum, belki de biten yılla kişisel olarak da böyle bir fotoğraf çekip hafızaya atmak fena fikir değildir. Hâlâ bir günüm var, deneyebilirim.

Yılın Oyunları sayfaları hakkında ağzımdan bir şey kaçırmamak için, 2015'in hepiniz için unutulmaz güzellikte bir yıl olmasını dileyerek bu konuyu kapatıyorum.

İki aylık sağanaktan sonra oyun musluklarının aniden kapanması bizi pek etkilemedi bu ay. Little Big Planet 3, Lara Croft and the Temple of Osiris, The Crew gibi beklediğimiz oyunların yanına Elite Dangerous, The Talos Principle gibi az bilinen cevherler de eklenince gayet tok kalktık Ocak başından (eyvah kötü espri, çok kötü espri, kaçın!) Hoş geldiniz yeni sayıya!



C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

GELECEK YIL GÜZEL Mİ, GELELİM Mİ?



Ayın Postacısı

Nurettin Tan

Mektuplara atlamadan evvel hepinizin geride bıraktığımız yıldan daha şahane, janjanlı, başarılı, oyunlu ve tabii ki Oyungezer'li bir 2015 geçirmesini kalbimin ta 20.000 fersah derinlerinden diliyorum. Yeni yıla nasıl girersen öyle devam eder derler ya; Aralık ayının yoğunluğuna baktığımda 2015'te de başımızı oyunlardan kaldıramayacağız gibime geliyor. Buna değiyor mu, haha evet, hem de her saniyesine değiyor. Ama gene de WoD'a kendinizi çok kaptırıp yeni yıla Orgrimmar'da ya da Stormwind'de girmeyin (içimdeki ses: tavsiye verene bak, sanki kendisi yapmamış gibi...). Köpeklerinizi bağlayın, postacı geliyor!





BİR GENCİN Wii U HASRETİ

Merhaba Nurettin Abi ve bütün Oyungezer ahalisi. Kısa tutmaya çalışacağım ama büyük ihtimalle uzayacak iki sorum olacak:

Merhaba Alp, maşallah hiç uzatmamışsın gerçekten ama ellerine sağlık. Söyle bakayım derdini minik kelebeğim, kulaklarım sende.

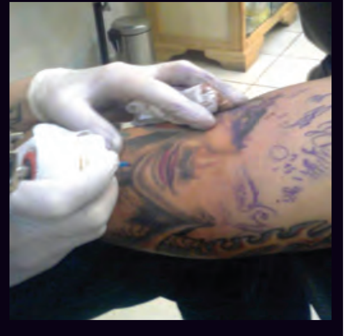
YouTube'da video izlerken bir kanala takıldım, baktım adamlar Wii U'da yeni *Smash Bros.* oynuyorlar. Takıldım bunlara, izliyorum bölümleri. Bir eğleniyorlar bir eğleniyorlar. Tabii ki bir kıskançlık var, sonuçta **Mario oradan bir şey atıyor, Kirby zıplıyor, Link köşede ne yapıyor belli değil,** "o renkli top şeysi" oyuna giriyor, herkes ona vuruyor. Derken içimde bir şeyler oluyor, sanki kalbime giden ve hep tıkalı olan damarlardan biri açılıyormuş gibi hissediyorum, onlar oynadıkça o damar açılıyor, açıldığında da fark ediyorum ki bu yıllardır kapalı olan ve Nintendo'nun ülkemizden de elini eteğini çekmesiyle daha da kapanan Nintendo damarıymış, (teşhisi de Miyamoto-san koydu, Zelda' nın Wii U'larını da unutma dedi) açılınca da içime böyle bir sevgi dolmuş. Son olarak da dergideki *Bayonetta 2* incelemesi bardağı taşırdı, ben de bir Wii U için arayışa başladım. Acelesi yok ama siz nasıl tedarik ettiniz Wii U'yu merak ettim?

Zaten YouTube'de Nintendo oyunlarının videolarını izlemek kalp damar hastalıklarına iyi geliyor, bu gayet bilinen bir gerçek (öhm). Ama sen ilginç bir vaka olarak resmen bir aydınlanma yaşamışsın, oyun guruları olarak biz buna "Oyun Guruluğuna Giden Yolda Açılan Üçüncü Kapı" diyoruz. Mesela ben her gün Lotus pozisyonu alıp Blizzard videoları izliyorum. Sana Çömelen Mantis pozisyonunu öneririm. Soruna gelince, Volkan kaçak yollarla ülkeye Wii U sokup fahiş fiyatlara satarak geçindiğinden (Crytek aslında paravan) bize de bir tane getirdi sağ olsun. Volkan bak müşteri çıktı, yönlendiriyorum sana (ellerini ovuşturur, komisyon alıyorum da). Şaka bir yana Wii U ve bilgisayar arasında kalmışsan önce bilgisayarını kurmanı öneririm.

> DERKEN İÇİMDE BİR ŞEYLER OLUYOR, SANKİ KALBİME GİDEN VE HEP TIKALI OLAN DAMARLARDAN BİRİ AÇILIYORMUŞ GİBİ HİSSEDİYORUM

MİLLET SEVGİLİSİNİN ADINI YAZDIRIR...

Kimisi gider sevgilisinin ya da eşinin adını yazdırır, çocuğunun portresini çizdirir (ki bunlar genelde kötü olur). Biz gideriz Kerrigan'ın dövmesini vücudumuzun en çok acıyacak yerlerinden birine kazıtırız. Oyunların ya da oyunculuğun en azından benim hayatımda ne kadar ileri gittiğinin acı dolu ama gayet güzel örneklerinden biridir. Koltukaltı kıllarımı Kerrigan'ın saçları olarak kullanıp daha az dövme parası ödediğimi belirtmem lazım.



Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...

oyungezer.com.tr | facebook.com/oyungezer | twitter.com/oyungezer | youtube.com/oyungezer | steamcommunity.com/groups/oyungezer

ERKEN ERİŞ OYUNUN BUG'LI OLSUN!

Birçok arkadaşımın (buna Sinan da dahil) 'Erken Erişim'e açılmış oyunları almamaya yemin billah ettiğini gördüm. Erken erişimdeki oyunların kadro kıtlığı nedeniyle yavaş ilerlediği doğru. Hele oyunlar inanılmaz detay içeriyorsa (*Star Citizen* ve *DayZ* gibi) sonsuza kadar erken erişim ya da beta sürecinde kalacakmış izlenimini veriyor. Ama erken erişimdeki her oyunu alırken, oyunun henüz bitmediğini ve sorun yaşayabileceğimizi kabul etmemiz gerekiyor. Ama günümüzde öyle bir raddeye geldik ki hızlı yapım süreçlerinden dolayı büyük firmaların milyonlarca dolarlık oyunları da erken erişim sürecindeymiş gibi çıkıyor. Bu yüzden ne kadar kızsam da erken erişimdeki oyunları artık daha samimi buluyorum. En azından yapım sürecinde oyuncuların fikirlerini dinliyorlar (ya da dinliyormuş gibi yapıyorlar).

CİDDİYET MODÜLÜ: AKTİF KONU: STEAM

Son iki ayda normalden çok daha fazla Steam konuşur olduk. Türk Lirası'na geçiş ve son olarak ülkemizin diğer başka ülkelerle "gift" yani hediye kapsamında sınırlandırılması bu tartışmaları roketledi. AAA sınıfındaki oyunların fiyatlarının dijital oyunlar adına Steam'de (Türkiye şartlarında) çok yüksek olduğu konusunu yetkililere duyurmak için bizzat kampanya düzenlemiştim ve teşekkür ederim, çoğunuz buna destek vermişti. O dönem ekonomik yapımızı göstermek amacı ile açılan imza kampanyasına otomatik bir yanıt verildi o kadar, oyun firmaları da topu birbirine attı. Ama bugün, haberlerde iddia edildiğine göre "gift" sınırlandırılmasının asıl sebebinin Rusya'daki kriz olduğu söyleniyor. Steam'in ülkelerin ekonomik kimliklerini takip etmediğini düşünmek hayalcilik olur. Öyleyse sorum şu: Türkiye'de AAA oyunların fiyatları "gift" kapsamında aynı sınıfa sokulmamıza rağmen Rusya'dan neden daha pahalı? Cevap sizin...

Steam'de çok eski sayılmam, bu yüzden çok üst düzey bir bilgisayara ihtiyacım olmadı, kutulu aldığım oyunları oynadım genelde. Fiyatlar pahalı olduğundan azdı tabii oyunlarım. Sonra Steam'i keşfedince oyun kütüphanem giderek büyüdü. Hep sahip olmak istediğim oyunlar, klasikler derken grafik anlamında iyi olan birkaç baba oyun da eklendi kütüphaneye ve benim de daha iyi bir bilgisayara ihtiyacım olduğu anlaşıldı (bu teşhis de Gaben'ın). Çok üst düzey olmasa da iyi bir oyuncu laptopu önerirsen ne önerirsin (Skyrim'i high özelliklerle oynayabileyim mesela)?

Şekil A'da Steam batağına girmiş başka bir genci daha görüyoruz. Kusura bakma seni kurtaramıyorum, çünkü kendim de boğazıma kadar aynı bataktayım. Marka ismi veremiyorum ama yabancı ürünlerin yarı fiyatına *Skyrim*'i çalıştıracak aynı özelliklerde yerli ürünler bulabilirsin. Dayanıklılık ve kalite farkı elbette var ama fiyat aralıkları muhteşem. Ayrıca bence paranı masaüstü bir sisteme harca.

Wii U için yurt dışından almak tek seçenek olursa, bir bilgisayar daha mantıklı olacak. Ya da bilgisayar çok pahalı gelirse Wii U'ya yöneleceğim. Şimdiden teşekkürler. (Son olarak, benim de göbek adım Nurettin :D)

-Tonguç (Nurettin) Alp Türkten

Adaş, yurtdışından tanıdığın birisi varsa sana hediye olarak getirebilir. Onun dışında vergisiydi, püsürüydü, pahalıya patlar. O paraya yurdum malı bir dizüstü alabilirsin. Sen göbek adıyla kurtulmuşsun gene iyi, annem Olcayto (TO ne ya TO ne!) babam Nurettin koymak istemiş. Bazen hangisi daha kötü diye düşünüyorum ve karar veremeyip ağlamaya başlıyorum. Mutlu yıllar adaş.

KORSAN OYNAMAK KAÇ GÜNAH POINT?

Merhaba Sevgili Oyungezer Ailesi ve Nurettin Abi. Nasılsınız? İyi misiniz? Umarım iyisinizdir. Ne de olsa, bayağı bir oyunun çıktığı dönemdeyiz. Her oyuncunun doğasında, sabahlara kadar oyun oynamak var. Abi, son zamanlarda kafama takılan pek çok sorun var. Sizin de fikrinizi almak istedim. Kafam çok karışmış durumda. Ben 6-7 yıldır oyuncuyum. Bu süre zarfında bayağı oyun oynadım ve hemen hemen hepsi orijinaldi.

Selamlar sevgi pıtırcığı Cemil. Ben iyiyim, dergidekiler de iyi ama hepimiz dayak yemiş gibi mor göz torbaları ile güneşe gözümüzü kısarak bakıyoruz, nedeni senin de dediğin gibi yoğun bir oyun döneminde olmamız. Kafan karışmasın, doğru yere geldin, uzan şuraya. Şimdi çocukluğuna dönelim. Ondan geriye saymaya başladığımda gözkapaklarının ağırlaşıyor gibi hissedeceksin. 10, 9, 8... 2, 1...

Abi öncelikle korsan oyun meselesi var. Çoğu orijinal oyun kullanıcısı (ben dahil) korsan oyunların, emeği çalmak olduğunu düşünüyor ve korsancıları kınıyor. Peki, benim merak ettiğim şu: Şirketler (EA, Ubi, vb.) her yıl aynı oyunları çıkarıyorlar. Üstelik bitmemiş bir biçimde. Süslü reklam filmleriyle kandırıyorlar. Dahası, bir oyundaki hataları bitirmeden başka oyunu açıklıyorlar. Yani korsan oyuncuları hırsızlıkla suçluyoruz ama aynı şeyi oyun yapımcıları da farklı yollarla yapıyor. Neden onları hırsızlıkla suçlamıyoruz? Ben mesela orijinal *Assassin's Creed 2* almıştım. Ubisoft'un DRM politikası yüzünden oynayamadım. Bir aydır Uplay'e giremiyorum. Bizim paramıza yazık değil mi? Hiçbir sorunumuzu da çözmüyorlar. Ama iş korsana gelsin, hemen "Kul hakkı yiyorsunuz", yok efenim, "Siz almazsanız biz nasıl yeni oyunlar yapacağız?", "Korsan oynayanlar yüzünden satamıyoruz" diyorlar. Ancak bunu diyen firmalardan biri olan **Ubisoft nasıl oluyor da bu yıl iki Assassin's Creed, bir Far Cry ve bir yarış oyunu çıkarabiliyor?** Ayrıca, CD Projekt Red, 11 Bit Studios nasıl satabiliyor?

Ubisoft'un açıklama yaptığını düşünsene "Kul hakkı yiyorsunuz ulan!" diye. Kafamda canlandı bi an, sesli güldüm. Neyse, sorun gayet ciddi ve aslında cevap buraya sığamayacak kadar uzun. Ama deneyelim. Evet, mantıken korsan aldığımız her oyun küçülmeye giden ve "Çağlarsoft 1000 kişiyi işten çıkardı" başlıkları ile haberlerini okumaya alıştığımız üzücü olaylara minik de olsa katkı sağlayan bir etmen. Yani etik olarak korsanın savunulacak bir durumu yok ama oyuncu yaş ortalamasının

Videolarda Bu Ay



Yapımı bayağı süren, Source Filmmaker ile hazırlanmış on dört dakikalık bu kısa filmi *Team Fortress 2* ile hiç ilginiz yoksa bile mutlaka izlemelisiniz. *http://youtu.be/6aLjwVVNq4s*



Ya kırk adım atmalı, ya sırt üstü yatmalı... NASA, 2014 yılında insanlık adına bir sürü adım atmayı tercih etmiş. Derlenmiş hali bu videoda. *http://youtu.be/un7MKRoPQ6o*



Osiloskopta tenis falan tamam da, Quake oynamak mı?! (Daha fazla yeşil ekran için bkz. Data'daki Analog sayfası) *http://youtu.be/aMli33ornEU*

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



çok üzerinde oyun fiyatları olduğunu düşünürseniz kendi parasını kazanmaya başlayamayan bir çoğunluk için oyunları denemek adına en uygun ortam. Yani gerçekten elindeki kısıtlı paranı bir oyun almak için harcıyorsan ve korsanın hasarının bilincinde isen oynamak isteyip de maddi imkanının yetmediği oyunları korsan indirmeni "ben" mantıklı karşılayabilirim.

Firmalara gelince... Ubisoft gibi büyük firmaların ayakta kalabilmek için belirli bir düzende belirli oyunları çıkarmaları ne yazık ki gerekli. Ya küçülmeye gidecek ve iki senede bir Assassin's Creed çıkaracak ya da her sene seriyi devam ettirip aynı ölçekte kalacak. Sorun şu ki AAA kalitesindeki oyunlar için ne yazık ki bir sene yetmiyor. Yapım aşamasında çalışan insanların itirafları bunlar. Burada olay biz oyuncularda bitiyor, AC serisi bir yıl rezalet satsa Ubisoft şapkasını önüne indirip düşünecektir. Ama firmalar her sene milyonlarca dolar kazanmaya devam ederse sence müşteri memnuniyeti ya da oyunun iyi olup olmamasına aldırır mı? Herkes ne yazık ki CD Projekt Red değil... Büyük dağıtımcıların oyun yapımcılarını oyun çıkış tarihi için sıkıştırması falan ayrı konular... Kapitalizmin acı gerçekleri.

Abi, en önemlisi neden bazı insanlar korsan oyun oynayanlara kötü gözle bakıyor? Neden onlara önyargılı davranıyorlar? Tamam, bazıları bahaneler uydurup alkole, sigaraya falan para yatırıyor, onları savunmuyorum. Ama herkesin parası yoktur. Mecburen korsan oynuyordur. Zaten hiçbir korsan oyun orijinali kadar tatlı değildir. Herkes orijinal oynamak ister ama kişinin imkanı yoktur. Abi, önemli olan birini anlamak değil midir? Ayrıca CD Projekt Red ve *Witcher 3*'ü ve politikalarını gösterince oyunu orijinal almak için şimdiden köşeye para ayıran insanlar gördüm. Bence ülkemizde oyun sektörünü geliştirmek için önce birilerinin hallerinden anlamalıyız. Peki sizin düşünceniz nedir?

Cemil Çağlar Yapıcı

Sanırım yukarıda bu sorunun cevabını verdim. İki tarafın da kendince gerçekten haklı gerekçeleri var. Ama balık baştan kokar, oyun yapımcıları öncelikle hatasız oyun piyasaya sürecekler ki müşterinin cebindeki parayı hak edecekler, bu kadar basit. Gerisi ekonomik ayrıntılar ve ben de senin düşündüğün gibi kimsenin çok severek korsan indirdiğini zannetmiyorum. Sana da mutlu yıllar Cemil. Eğer bu sene iyi bir çocuk olduysan Gaben, Noel Baba kıyafeti giyip bacandan içeri girecek, unutma.



DÜŞEŞ KOD YAZMAK

Bu dediğin bana müzik gruplarını hatırlatıyor. Aklıma ilk gelenler Therion, Dream Theater, Opeth, Blind Guardian... Hani belirli bir dönem müzikte Nirvana'ya ulaşıp ondan sonra sürekli orta düzey çalışmalar sunabilmeyi anlamıyorum. Acaba diyorum adamlar şansa mı yaptılar o albümleri? Ya da İlham Perisi dediğimiz şey Halley gibi kırk yılda bir mi geçiyor (gerçi o 75 yılda bir geçer)? Bu arada evet, bence de *Crusader*'ı şansa yaptılar.

ASKERLİK ARKADAŞIM FATİH

HOP, abicim naber nasılsın, bla bla geçiyorum formaliteleri... Son zamanlarda çok revaçta olan hayatta kalma oyunları hakkında ne düşünüyorsun abi?

HOP! Askerlik arkadaşım Fatih iyiyim, sağ ol. Bütün kaba içtenliğimle ve biraz da bilimsel konuşmak gerekirse "Eşeğin anüsüne su sızdırdılar" diyorum çünkü her gün bir yenisi geliyor. *Rust*'ı çok sevmiştim ama içinden zombileri çıkardıktan sonra ve her yaptığımız evin ertesi sabah trolller tarafından kapısının engellendiğini görünce bıraktım. En son *The Long Dark*'ı oynadım, buradan yapımcılara sesleniyorum: "Arkadaşım biraz daha kazık yapsaydınız, insan oynayacak bunu." Emir bugün beni *7 Days to Die* oynamak için kandırdı. Yani göreceğin üzere seviyorum bu tür oyunları ama lütfen artık Erken Erişim olmayan ve ekonomik gücü sağlam, tuttuğunu koparan bir firma hayatta kalma oyunu yapsın.

Bir süre sonra acayip bozan strateji serileri hakkında görüşlerini de merak ediyorum. *Crusader* gibi mükemmel bir oyun yaptıktan sonra kenarından köşesinden bile geçemediler. Bence *Crusader*'ı da şansa yaptılar. Hele hele o *Empire Earth 3*... *Red Alert 3*'ten bahsetmek bile istemiyorum. Ve keşke devamı hiç gelmeseydi dediğin bir strateji serisi var mı?

Olma mı? *Command & Conquer 4: Tiberian Twilight* gibi bir rezalet gördü oyun tarihi. *UFO* serisi (son oyun hariç) bu belalı süreçten yıllarca zarar gördü. Benim için *C&C4*'ün eline kimse bu rezalet konusunda su dökemez. Yediler güzelim serinin başını hunharca.

Bir strateji oyununda olmazsa olmaz dediğin bir şey/şeyler var mı abi?

Her strateji oyununun çok iyi bir teknoloji ya da büyü araştırma ağacı olmalı bence. Oyuncu dostu olmalı, *Europa Universalis* serisi gibi beni zekâmdan şüphe ettirecek kadar sıkıcı menüleri ve zorluğu olmamalı. Cidden bak, o oyun geldi gene aklıma ve sinirlerim bozuldu. İncelemesini yazarken de eziyet çekmiştim.

Gerçek zamanlı strateji mi yoksa sıra tabanlı strateji mi daha çok seversin? Yoksa *Total War* gibi ikisinden de olsun mu?

Bir erkek bence iki şeyde ayrım yapmamalı. (Kolunu Fatih'in omzuna atar, "Listen son" sesindeki kesin ciddiyet bulundukları odanın atmosferini bıçak gibi keser...) Bir erkek yok kadının saç rengiydi, ten rengiydi diye şikayet etmez ve strateji oyunlarında ayrım

> "KEŞKE DEVAMI HİÇ GELMESEYDİ DEDİĞİN BİR STRATEJİ SERİSİ VAR MI?"



1. Sürekli oturmaktan tekrardan evrimleşen "S" şeklinde ergonomik omurga ve boyun. Yılan gibi süzülmek için eşsiz bir tasarım.
2. Fare tutmaktan çelik gibi tutulan bilek, tuşa basmaktan güçlenen parmak kasları (adam öldürecek kadar sert).
3. Sürekli monitöre bakmaktan maruz kaldığı radyasyon yüzünden herhangi bir nükleer felakette kurtulma zarına +1 bonus olarak hamamböceklerinden sonraki en şanslı canlı olmak.
4. Bakmadan seri yazı yazmanın verdiği yetenek ile yıldırım reflekslerine erişen parmaklar sayesinde gelecekte usta bir hırsız ya da sihirbaz olabilme şansı (daha başka alanlarda da faydası olabilir ama sansür yiyeceğim için susuyorum).
5. Özellikle Türkiye'de yavaş internet ve kesilen elektrikler sayesinde sabrımızın test edilmesi ile ileride Buddha gibi Nirvana'ya erebilme şansı (ya da sinir krizi geçirip ruh hastası olma riski).

“ÜCRETLİ BAŞKA BİR OYUN WOW'U BİTİREBİLİR Mİ? YOKSA WOW ZAMANLA KENDİ KENDİNİ Mİ BİTİRECEK?”

yapmaz. Hepsini seviyorum ama kabul etmem lazım sanırım, yaşlandıkça gerçek zamanlı strateji oyunlarına hızlı tepki vermek zorlaşıyor.

Çıkan birçok aylık ücretli oyunun hedefi *World of Warcraft*'ı bitirmek oluyor. Fakat hepsi F2P'e dönüyor. Mesela *WildStar* çok iddialıydı, reklamlar falan, ortalık *WildStar* doldu. Çıkınca bir daha hiç görmez oldum oyunu (alıp oynadım, üç gün dayandım). Ama *The Elder Scroll: Online*'ın amacı *Elder Scrolls* oyunu yapmaktı, öyle yaptılar ve mükemmel bir oyun olmuş. Aylık ücretli başka bir oyun *WoW*'u bitirebilir mi? Yoksa *WoW* zamanla kendi kendini mi bitirecek?
Öncelikle bu soruyu bana yönelttiğiniz için... (hehehe tamam sustum). Güzel soru ama... Şimdi *WoW*'da yılların tecrübesi var bu bir, ikincisi *WoW*'un yapım süreci çok uzun bir zamanı kapsadı ve oyun ne vaat ediyorsa oyuncuya ilk çıktığında bunu verdi. Şimdi çıkan DVO'lar karşılarında çok tecrübeli bir dev olmasına rağmen kısacık yapım süreçleri ile eksik gedik çıkarak baştan 5-0 yenik başlıyorlar ki buna *TESO* da dahil. *WildStar*'dan çok ümitliydim ne yalan söyleyeyim, ama saldırı mekaniğini tutturamadı (bence). Bölgeler arasındaki yükleme ekranları oyuncuyu açık dünya havasından koparan bir ayrıntı. *TESO* ilk çıktığında hem DVO olup hem de oyuncuya tek kişilik oyun tecrübesi yaşatmak gibi çok zor bir başarıya imza attı. Şimdilerde üst üste yamalar ile durumu toplamaya çalışıyor ve topluyor da ama o tren çoktan

BENİ BEĞENMİYO MUSUNUZ?

Anket



>> @OYUNGEZER: YILIN OYUNUNU SİZE SORDUK, EN ÇOK OY ALAN ÜÇ OYUNU KAPTIK #OYUNGEZER

>> @OYUNGEZER: GENİŞ OYUN MEKANI MI, KISITLI BIR ALANDA DOLU BIR HİKÂYESİ OLANLAR MI?

Kısıtlı alan. Yan görevlerle aşırı haşır neşir olan birisi olarak senaryo çok fazla uçabiliyor. **@UberDrummerDude**

Geniş mekanlı hikâyeli oyunlar :D **@woltran**

Hikâyeye önem veren birisi olarak kısıtlı alan diyorum. Açık dünyada yan aktivitelerden dolayı hikayeden koptuğum zamanlar oldu. **@Kraven1905**

>> İLK FIRSATTA BİTECEK, KENARDA BEKLEYEN OYUN?

01 DIABLO 3, satın aldığım günden beri rafta duruyor :(**@ErhnUnal**

02 Crusader Kings 2, BÜT'e saklıyorum. Batı medeniyeti dersini çalışarak geçemezsem oynayarak geçmeye çalışacağım. **@bcankurtulmus**

03 Steam indirimlerinden aldığım oyunlar. Tabi ki hepsini bitireceğ... NE? TOMB RAIDER 7 LİRA MI? Dur bari alayım da sonra oynarım.. **@UberDrummerDude**

04 Ne siz sorun ne ben söyleyeyim. Steam ayrı liste, PS4 ayrı PS3 ayrı. Ama ilk fırsatta GTA V PS4 sürümü. **@coskunbaytas**

05 The Witcher 3 çıkmadan öncekileri tekrar oynasam iyi olacak. **@barangunduz_**

>> @OYUNGEZER: BASKIYA BEŞ DAKİKA KALA OFİSTE İNTERNETİN KESİLMESİNE NE DİYORSUN?

Bir çeşit küfürsüz küfür gelecek buraya. **@pebblesinmymind**

?#@*&%!

iPad'im internet bile paylaşamıyor, ne saçmalıktır bu! **@sarpkurkcu**



Allah bizi sınıyor... **@gizemsedef**



Selam OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

kaçtı, oyunlarda ilk hafta izlenimi çok önemlidir.

Şu oyun firmasından babam çıksa oynarım dediğin bir firma var mı?
-Fatih Aslan
Tereddüt etmeden Blizzard derim. İkincisi ise deniz aşırı bölge ofisi olarak Riot Games (gerçi LoL'den başka oyunları yok ama müşteri odaklılıkları muhteşem). Böyle giderse listeye Telltale Games de eklenebilir. DICE, Naughty Dog...

YENİ STAJYERİMİZ HALİT

Selamlar Nurettin Ağabey, Öncelikle bütün OGZ aleminin ve Goyun'un yeni yılını kutluyorum. İlk sayımı 1,5 yıl önce okumuştum. Şimdi bakıyorum da sayenizde gelecek ayı iple çekiyorum. Oralar nasıl?
Aloha Halit! Biz de bütün familya olarak senin yeni yılını kutluyoruz! Buralarda hava çok soğuk ama zamanla alışıyor insan, sen de gelsene! Biz işte öyle bağımlılık yaratırız insan bünyesinde. Geçenlerde Sağlık Bakanlığı'ndan yazı geldi, derginin üzerine ay başında dergiyi ağzından köpükler saçarak bekleyen bir okuyucunun resmini koyarak "Dikkat bağımlılık yaratabilir!" ibaresi ekleyeceğiz, bu kadar harika dergi basmayın diye... Tamam kayboluyorum...

Malum, 2015 geldi: Ofiste yeni yılı nasıl kutluyorsunuz?
Malum, ofis bizim işyerimiz Halit. Gayet doğal olarak ben yeni yılıma ofis yerine Orgrimmar'da orklarla halay çekerek giriyorum. Şaka bir yana hepimiz ailelerimiz ile beraber yeni yıla giriyoruz. Ama ben bu yazıyı zamanında yetiştirmezsem birileri ofiste yeni sayı için uğraşarak yeni yıla girebilir ki bu sağlığım için tehdit oluşturabilir.

Çok sevilmese de *Batman: Arkham Origins* benim en sevdiğim oyunlardan biri. Şimdi *Batman: Arkham Knight* çıkıyor. Sizce beklentiyi karşılar mı?
Ben beklentiyi karşılamadığına katılmıyorum. Özellikle oyun konusunda Metacritic'i çok severim, girer oyuncuların oyunlar için detaylı yorumlarını okurum. O yüzden Kara Şövalye'nin sınavı geçtiği söylenebilir. Batman'i seviyorsan yeni oyunun beklentini karşılayacağından eminim.

Herkes oyunların kolaylaştığından yakınıyor. Benim gibi sırayla tuşlara basamayan biri için hava hoş ama oyunları kolaylaştırmalarının tek nedeni küçük oyuncuları çekmek gibi geliyor. Siz ne düşünüyorsunuz ey Nurettin Ağabey?
Birçok nedeni olabilir (çok ciddi girdim konuya, kendimden korktum). Yaşı küçük oyuncular bir sebep iken başka bir neden de insanların zorluklarla fazla uğraşmak istememesi olabilir. *WoW: Cataclysm*'de zindanların çok zor olmasının ardından tepkiler gelince *Pandaria*'da kolaylaştırılması güzel bir örnek. Kısa yapım süreçleri, görselliğin artması gibi etmenler yüzünden oyunların mekanikleri (zorluk seviyesi, oynanabilirlik, vs...) ve hikâyeleri üzerinde ne yazık ki çok durulmuyor. Çabuk tüketmeye alışan insanlara kolay mal üreten firmaların yarattığı kaçınılmaz son. Ne yazık ki...

Ofiste çayları kim yapıyor?
Ofiste kendin pişir, kendin ye sistemi yürürlükte bulunuyor efenim. Çaylarımız açık büfemizden herkese serbest şekilde servis ediliyor. Ha ama sen dersin, ben staja gelmek istiyorum, çaylarınızı da koyarım, kimse hayır demez şimdiden söyleyeyim.

Size göre 2014'ün en güzel filmi, oyunu ve şarkısı neydi?
Bi düşüneyim (aradan iki saat geçer)... *The Wolf of Wall Street* bayağı iyiydi bu sene, Caprio'nun her filmini severim. Oyun olarak *Warlords of Dreanor* tekrardan *WoW*'un aklımı başımdan almasını sağladı. Şarkı (en kazığı buydu) Lorde "Everybody Wants to Rule the World". Her ne kadar şarkı Tears For Fears'ın cover'ı olsa da yeni hali çok güzel.

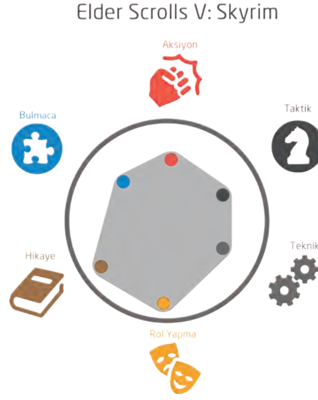
Soracaklarım bu kadardı. Yayınlarsanız Pikachu gibi havalara uçarım. Nice senelere!
-Halit Deniz Ateş
Aman abicim uçma... Bu ülke ikinci bir balkondan uçan Pikaçu vakasını daha kaldıramaz hehe. Sana nice seneler, bu mektup benden sana yeni yıl hediyesi olsun.

Kendinize iyi bakın, yeni yıla eğlenerek girin, hayat güzel, tadını çıkarın. OGZ'de kalın (delirtmeyin adamı).

> "DOĞAL OLARAK BEN YENİ YILIMA OFİS YERİNE ORGRİMMAR'DA ORKLARLA HALAY ÇEKEREK GİRİYORUM."

PUANLAMAYA BİLİMSEL YAKLAŞIM

Oğuz Turan Buruk değişik bir bakış açısı ile yeni bir oyun puanlama görseli düşünmüş. Bence gayet de tatlı bir iş ortaya çıkmış. Görsel olarak ana fikri anında verecek kadar başarılı olduğunu düşünüyorum. Biz dergide kullanır mıyız bilmem ama oyun inceleme sitesi açmayı düşünen arkadaşlar bence buna bir göz gezdirmeli.



1TL'ye Reklâm!

Medyaya reklâm çıkmak ucuz bir şey değil, biliyoruz. Ama sizin Oyungezer'iniz var! Sadece okurlarımıza özel olarak 1TL'ye sattığımız bu ilan sayfasından faydalanın. Neyin reklâmını yapmak istiyorsanız A4 ebatında hazırlayın, yollayın, beğenirsek yayınlayalım, faturanızı kesip yollayalım.

JEDİ EĞİLİR YAŞKEN!

Resimdeki Semra Victoria, kızım, kendisi Lara Croft, Örümcek Adam ve Super Mario hastası. Elbette her kız çocuğu gibi Pony'leri seviyor ama çoğu kız çocuğundan farklı olarak onları dövüştürüyor ya da Barbie'lerini evin köpeğine kurban ediyor. Star Wars VII fragmanını izleyip "Ohaaa" tepkisini verdikten sonra Yıldız Savaşları müziğini mırıldanarak odadan çıkması baba olarak beni gururlandıran, yaptığı türlü tatlılıktan biri. Seni seviyorum güzelim, belki bir gün bu kutucuğu okursun, gülümsersin ve beni hatırlarsın.

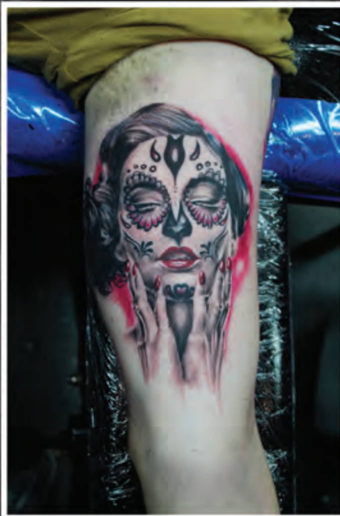




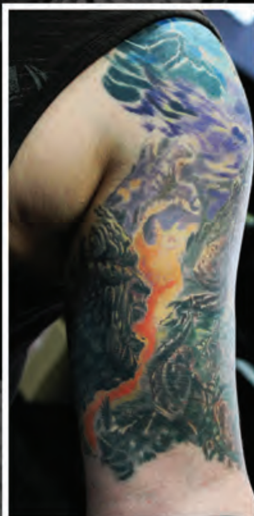
Gelecek Ayın Postacısı

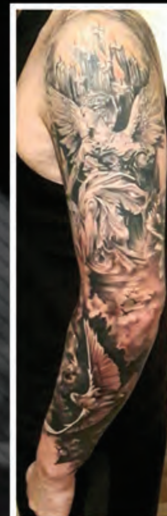
Daha ofisin kapısından yeni adımını atmıştı ki mektup çantasını tutuşturduk eline. Ekibin en taze editörü ya hani, itiraz bile edemedi. Bayanlar baylar, karşınızda Enis Kirazoğlu. Buyrun, sorun!
selam@oyungezer.com.tr

Koray Önder
Facebook: Lizynk Art














Hayalet Gemi

Emre Sümer
sumer@oyungezer.com.tr

DUVAR SURAT

Birkaç haftadır her gece odamın farklı köşelerinden uzun boylu, iyi giyimli fakat garip biçimde yüzü olmayan bir adam bana bakıyordu. Siyah, jilet gibi bir takım elbiseli, fötr şapkalı, fakat yüzünün olması gereken yerde ne göz, ne ağız, ne de burun olan bir adam. Nasıl izah etsem bilemiyorum, pürüzsüz, tüysüz bir insan cildi hayal edin. Kimi zaman yatağımın biraz uzağında, kimi zaman çalışma masamın yanında, bazen duvarların dibinde, kimi zamansa sanki dışarı kaçmaya hazırlanıyormuş gibi kapımın etrafında oluyordu. Kulağa zırva geleceğinden eminim ama yüzü olmasa bile bana baktığından emindim. Zira kendisine sırtımı dönüp odamın duvarını izlemeyi tercih ettiğim gecelerde bile olmayan yüzünün anlamsız bakışlarını üzerimde hissediyordum. Lakin yattığım yerden doğrulup orada kimin olduğunu sorguladığımda ortadan kayboluyor ve çoktan gitmiş oluyordu.

“ONA DUVAR SURAT İSMİNİ TAKMIŞTIM. PÜRÜZSÜZ, DÜMDÜZ, GÖZLERİ OLMAYAN BİR SURAT...”



İlk günlerde basit bir hırsız, zamanla da fiziği onu anımsattığı için ölmüş babam olabileceğini düşündüm onun. Belki de öyle olduğuna inanmak istedim, tam olarak bilemiyorum. Fakat koskoca adamın ta ölüler diyarından sadece oğlunu sapık gibi sessizce izlemek için gelmesi açıkçası bana biraz saçma geldi. Üstelik son hatırladığımda babamın gayet de bir yüzü vardı. O yüzden bu saçmalığın kaynağını kendi içimde aramak sanırım daha doğru olurdu. Lakin bu kişisel sorgu pek de kolay değildi, çünkü başkasını suçlarken kılıç darbelerini savuran insan, konu kendisi olunca fanatik bir duruş sergiliyor.

Nitekim Duvar Surat'ın -ona bu ismi ben takmıştım- nezaretinde korkuyla geçen uzun gecelerin ardından zihnimde bir şeyler şekillenmeye başladı. Ev arkadaşımın meşhur falcısının sözleri çınladı kulağımda: "Birine bir kötülük yapmaya niyetlenmiş fakat yapmamışsın sen" demişti yaşlı kadın birkaç hafta önce. Açıkçası fala zerre kulak asmam, bu saçmalığa da arkadaşımın zoruyla alet olmuştum zaten. Zira geleceği gördüğünü iddia eden bir kişinin buna rağmen sefalet içinde yaşaması fikri bana fena şekilde komik geliyor.

Gelgelelim ne hikmetse sadece falcının bulabildiği bu gerçek, bir beyefendi olarak sıfat kazandığım kimliğime yediremediğim sürece benim için bir yalandan ibaret olacaktı. Hem "kötü" denen bu şey, sadece niyetle sınırlı kaldıysa hemen kara leke olarak nitelendirmek, kişinin üzerine sürmek ne kadar doğru sayılır? Zaten insanın aklına gelen her kötü fikir suç sayılsa çoğumuzun ömrü ölüm döşeğinde değil darağacında son bulurdu.

Nihayetinde harekete geçmeye karar verdim. Zira her akşam Duvar Surat'ın gözetiminde uyumayı kabullenmek, pek çok insanın gözünde delirdiğimin de ispatı olacaktı. Kendisi uyku yavaş yavaş üstüme çökmeye başladığında musallat olurdu, ama bu sefer sadece uykuyu değil, onu da bekleyecektim. Kafamı yastığa koydum ve uyumaya çalıştım. Açıkçası aylar sonra ilk kez huzur içinde yatıyordum.

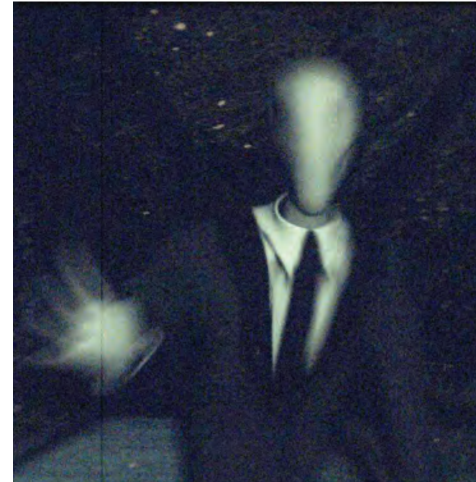
…Derken gördüm. Gelmişti. Ayakucumda dikiliyor, hiç kıpırdamadan gene bana öylece bakıyordu. İçimi bir öfke dalgası kapladı ve ok gibi doğruldum yatağımdan: "Eğer bunun için geldiysen peşin peşin söyleyeyim, hiç de pişman değilim, hem de hiç anladın mı beni?" diye haykırdım. Ben karanlığın içinde deli gibi bağırırken o sessizce bana bakmaya devam ediyordu. Bu inatçı sessizliği beni deli ediyordu. "Ne var yani, sen hep mi iyilerin yanında oldun ömrün boyunca? Bu kadar kolaysa mükemmel olmak, nedir bu dünyanın hali?" diye sordum öfkeyle.

Tek cevabı hiç değişmeyen sessizliği oldu…

Derken oda aniden aydınlandı. Evin ta öteki ucundan sesimi duyan dostum koşarak odama gelmiş ve bütün ışıkları yakmıştı. "Kiminle konuşuyorsun sen?" diye sordu dehşet içinde. Doğaüstü bir durumla yüz yüze olan kişi ben olmama rağmen benden çok daha fazla dehşete düşmeyi başarabilmişti bir şekilde. Ellerimi gözlerime siper ettim ve birkaç saniye sonra gözlerimin ışığa alışmasının ardından odama bir göz attım. Ev arkadaşım hâlâ buradaydı ama o gitmişti.

"Hiç" dedim sakin bir ses tonuyla, "Kendi kendime konuşuyordum".

Ev arkadaşımın odayı terk etmesini beklemeden sırtımı dönüp tekrar yattım. Kendisi benden bir açıklama duyamayınca ışıkları kapatıp gitti ve kısa süre sonra da Duvar Surat'ın bakışlarını tekrar üzerimde hissetmeye başladım. Artık uykuma mani olan bir durum değildi bu. Bundan böyle hep sırtımı dönerek yattığım için de Duvar Surat gerçekten geri dönmüş müydü bilmiyorum. Açıkçası pek de umurumda değil, zira artık gecelerim bir aynaymışçasına duvara bakarak gerçekten hangimizin yüzsüz olduğunu düşünmekle geçiyor…





Kör Saatçi

Faruk Furkan Akıncı

faruk@oyungezer.com.tr

RUBAİYAT [BÖLÜM: 1]

"Önce Ali, şimdi de Ömer" diye homurdandı Ercan komiser. Kısa süre arayla önüne gelen vakalardan birinin bacakları yoktu, diğerinin göğüs kafesi parçalanmıştı. Olay yeri inceleme ve otopsi raporlarının arasında kaybolmuştu günlerdir. Cesetlerin her ikisinde de bir boğuşma izi yoktu ve her ikisi de vahşi birer hayvan tarafından parçalanmış gibiydi. Ali'nin bacaklarını koparan dişlerin sahibi bir insan olamazdı ancak açık yaranın belli yerlerinde insan dişi izleri de bulunuyordu. Ömer'in kaburga kemiklerine pençe atılmış gibiydi ancak insan tırnağı izleri de açıkça seçilebiliyordu. Aslında her iki vakada da suçlanacak kişiler çok belliydi: Ali'nin cinayetinden beri komşusu Osman ortalarda yoktu. Aynı şekilde Ömer'in anne ve babası da sırra kadem basmıştı. Ayrıca Ömer'in cesedinde ailesine ait olduğunu tahmin ettiği saç ve doku kalıntıları da vardı.

> "ÖMER'İN KABURGA KEMİKLERİNE PENÇE ATILMIŞ GİBİYDİ ANCAK İNSAN TIRNAĞI İZLERİ DE AÇIKÇA SEÇİLEBİLİYORDU"

"Sokayım böyle işe" diye masasından kalkıp bir sigara yaktı. Odanın içinde amaçsızca dolanmaya başladı. Saat epey geç olmuştu. Şubenin koridorlarında kimse yoktu. Odasının bulunduğu koridorun öteki ucundan belli belirsiz ayak sesleri duymaya başladı. Ayak sesleri yaklaştı ve kapısının önünde durdu. Kapı çaldı. "Turgay?" dedi Ercan... "Benim komiserim" diye seslendi Turgay kafasını kapıdan uzatarak. "Gel gel" diye içeriye davet etti vakitsiz misafirini Ercan komiser: "N'apıyosun lan bu saatte burada?"

— N'apıyim? Sabah mesai başladığından beri Asayiş'ten gelen raporları tanzim ediyorum. Müdürün sekreteri raporlu, bütün angarya işler bana kaldı.
— Lan olum sen de yapamam de! Bi' öğrenemedin hayır demeyi.
— Bırak şimdi beni. Asıl senin ne işin var burada? Yenge hamile, sen hâlâ buradasın.
— Kaç senedir uğraşıyoruz çocuk sahibi olabilmek için, tam baba olucam, önüme gelen vakalara bak. İki tane yenmiş ceset.
— Hâlâ bir gelişme yok di mi?
— Yok anasını satıyim.
— Üniversite raporları geldi mi?
— Gelmedi daha...
— E abi hani sen kendin gidip konuşacaktın profesörle?
— Bugün gittim işte. Adam öğrencilerinin kendisine şaka yaptığını falan sandı. Öyle şey olmaz diye tutturdu.
— Sanar tabii... Normal mi abi? Boğuşma yok, darp yok. Hem insan, hem hayvan özellikleri gösteren şekilsiz izler falan. Hoca falan çağırın siz bence bir an önce.
— Düşünmüyo değilim valla. Her gece kabuslarıma girmeye başladı. Ulan emekli olayım, çocukla ilgileneyim derken başıma aldığım ihaleye bak arkadaş ya.
— Neyse abi. Vardır mantıklı bi' açıklaması. Memlekette hasta ruhlu çok... Kaçıyorum ben, geliyor musun?
— He ya... Beni de atsana, arabaya vurdular bugün; serviste şimdi. Şubede başka araç da yoktu.
— Ne demek abi. Başımla beraber.

İkisi şubenin otoparkından çıkıp, Turgay'ın aracına bindiler. Her ikisi de yorgunluktan bitkindi. Arabada neredeyse hiç konuşmadılar. Ercan komiser, Ali ve Ömer vakalarından beri dünyadaki çözülememiş cinayet vakalarına takmıştı. Akademide kendilerine hiç bahsedilmemişti bunlardan ama oradaydılar işte: Çözülememiş, sonuçlandırılamamış tonla vaka... Boş kaldığı her an telefondan, bilgisayardan bunları okuyordu. Arabada giderken de telefonundan topladığı dosyaları incelemeye devam etti. İçlerinden bazıları özellikle dikkatini çekiyordu. Taman Shud, Dyatlov Geçidi gibi vakaları deştikçe, takıntıları da artıyordu. "Abi," diye seslendi Turgay, "aklını oynatacan valla onlarla. Bırak gece vakti."

"Zihin açıyo olum ne var?" diye gülümsedi Ercan. Ancak huzursuzluğunu çok da gizleyemiyordu.

Eve vardığında eşi uyuyordu; yatağın yanına geldi ve alnına bir öpücük kondurdu. Elini karnına götürdü ve bebeğin içeride kıpırdadığını hissetti...



PORTAL

Biz buraya evrenin sırrını da yazsak tüm dikkatleri yandaki görsel çekecek.

THE WITCHER 3, UZAKLAŞMA!

Gecikmenin acısını daha önce bize yaşatan *The Witcher 3*, bu ay bir kazık daha attı. Bir kez daha ertelenen oyunun bu seferki çıkış tarihi **19 Mayıs 2015**. Artık genç ve sportif olarak bayram günü oyunun başına oturacağız. Ama **CD Projekt RED** bu açıklamayı yaptığı andan itibaren tartışmalar durmak bilmedi. Açıklamanın öncesinde sunulan videoda grafik kalitesinin biraz azalmış olması ise argümanların temelini oluşturuyordu.

CD Projekt RED'in CEO'su **Marcin Iwinski**'nin yanıtı da gecikmedi. Nerdacy adlı haber sitesine konuşan Iwinski, oyunun içerik olarak bittiğini söyledi ve kalan sürenin deneyimi iyice cilalamak için kullanılacağının altını çizdi. Son bug'lar da (herhalde bulabildikleri) temizleniyormuş, yani yaklaşık beş ay boyunca optimizasyon yapılacakmış.

Grafiklerin az da olsa gerilemesinden rahatsız olan oyuncuları rahatlatacak cevap da geldi kendisinden: "İşimiz bittiğinde oyun tüm platformlarda daha iyi görünecek." Eğer optimizasyon konusunu layığıyla hallederlerse, yaklaşık 120 saatlik içeriğiyle haftalarca bizi doyurması beklenen *Wild Hunt* müthiş bir deneyim olacak.

BUG'DA YİNE JAM'LİYORUZ!

Bu sene üçüncü kez bir Global Game Jam'e ev sahipliği yapan Bahçeşehir Üniversitesi laboratuvarları, yani BUG büyük bir heyecan içinde belli ki. Microsoft ve Bahçeşehir Üniversitesi sponsorluğunda gerçekleşen etkinlik 23-25 Ocak tarihlerinde olacak. Katılımcılar 10 Ocak'a kadar başvurabiliyor, ama katılım fazla olduğundan bir eleme uygulanıyor ne yazık ki. Tam katılımcı listesi ise 15 Ocak'ta paylaşılacak. BAU Galata'da yapılan etkinlikte yine tanıtımlar ve sunumlar yer alacak, Game Developers Turkey ve OYUNDER de alanda bulunacak. Başvuru ve detaylı bilgi için yumulun: *ggj-istanbul.com*



THE GAME AWARDS 2014

TÖRENİN GÜZELİ DE YAPILIYORMUŞ

-Sarp Kürkcü

Size bir iyi, bir de kötü haberim var. Kötü haber, The Game Awards'un etkinlik olarak neler başardığını bu ay Portal sayfalarında göremeyecek olmanız. İyi haberse, gidip ALT'ın Gündem sayfasını işgal etmiş ve içimi oraya dökmüş durumdayım. Kaçmaz benden, acımam.

Burada, bu sefer sadece oyunları konuşacağız. Hem de adını hiç duymadığımız, yepyeni oyunları. Çünkü, The Game Awards'un hiç de fena sayılmayacak bir portföyü vardı.

HUMAN ELEMENT

Zombi salgınının üstünden 35 yıl geçmişken düzeni kıyamet sonrası bir çöl ortamına bırakan *Human Element*, **Robotoki**'nin ilk oyunu. Birincil kişi kamerasından oynanacak olan oyun Ouya için duyurulmuş ama iptal edilmişti. Yeniden doğuşu da *Borderlands*'in deliliği, *Rage*'in ortamları ve *Sunset Overdrive*'ın karakterleriyle renkleniyor gibi.

Çıkış Tarihi: Kasım 2015
Platform: PC, PS4, Xbox One

BEFORE

The Game Awards'ın sahneye yeni yetme geliştiricileri çıkarıp onlara oyunlarından bahsetme şansı vermesi çok hoş bir özellikti. *Before* da **Bill Lowe**'un hayali ve *Garry's Mod*'un yapımcısı Garry Newman'ı bile cezbeden bir hayatta kalma projesi. Görsel dili piksel ruhunun 3. boyuta geçmiş hali gibi görünen *Before* da konsept aşamasında olan ve bize dolu dolu bir dünya sunmayı hedefleyen oyunlar arasında. Bir kabileyi yöneteceğimiz oyun strateji türünde olacak gibi görünüyor. Ama her şey şimdilik gelişim aşamasında.

Çıkış Tarihi: Ne zaman biterse
Platform: PC, Mac, Linux

ADR1FT

Xbox One'ın internete bağlı olma zorunluluğunu #dealwithit ile savunan eski çalışan **Adam Orth** kendisini gösterdi! The Game Awards'ta sahneye çıkıp konuşanlar arasındaydı Orth ve üstünde çalıştıkları oyun *Adr1ft*'i bizlere gösterdi. Sadece videosunda bile gerilimi hissedebildiğimiz, *Gravity*'nin yaşattığı stresi bizi oyuncu koltuğuna oturarak yaşatmayı hedefleyen *Adr1ft* birinci kişi kamerasından oynanıyor. Kaza geçiren bir uzay istasyonundaki son canlı astronot olarak bir şekilde kendimizi güvence altına almamız gerekecek. Unutmayın, oksijen büyük bir eksiklik, Oculus desteği ise büyük bir artı.

Çıkış Tarihi: Yaz 2015 **Platform:** PC, PS4, Xbox One

HAZELIGHT PROJESİ

Hayır, bu oyunun bir ismi yok ne yazık ki. Olmasını çok isterdim ama, elimizdeki yegâne şey kısacık bir video. **Hazelight** firması *Brothers: A Tale of Two Sons*'un çekirdek ekibinden oluşuyor. **EA**'in bünyesine kattığı Hazelight, henüz çok bir detay vermiyor olsa da yeni deneyimler geliştirmenin peşinde. Şimdilik gördüğümüz şey gece vakti bir tren vagonunda yolculuk eden iki karakter. Sıkı bir macera oyunu daha bekliyor bizi yani, buradan bunu çıkarıyoruz biz.

Çıkış Tarihi: Efendim?
Platform: PC, PS4 ve Xbox One olması muhtemel

TACOMA

Tanıdık bir stüdyo daha. *Gone Home* ile etkisi büyük bir macera sunan **Fullbright Studios**, şimdi bambaşka diyarlarda benzer bir mekanikle bizi etkileme peşinde. *Tacoma*, aslen Ay'da bulunan bir uzay üssünün de adı. Karakterimiz ise bir kadın ve esrarengiz bir düzensizliğin bulunduğu bu üsse geliyor. *BioShock*'u ağır şekilde anımsatan mimarileri ve tezat oluşturan renk paletiyle yine yakın markaja alacağımız oyunlardan. Merhaba, ben *Gone Home*'dan çok etkilenen insanlardan biriyim. Tanışalım mı?

BUNLARI BiLDiK!

Yeni açıklansalar da aslında geçmişle bağları olan iki adet oyunumuz var bu arada. Birisi ağır bir klasik, diğeri ise o yolda gitmeye aday iki oyun:



Çıkış Tarihi: 2015'in ikinci yarısı
Platformlar: PC

THE BANNER SAGA 2

İlkinin bıraktığı etkinin üstüne gelişen senaryosu ve daha sıkı politik ikilemlerle birlikte gelecek The Banner Saga 2. Tabii aslen üçleme olarak tasarlanan bir yapım olduğundan ikinci oyunun gelişi çok büyük bir sürpriz olmadı. Ama sevinmeye yer arayan Polyanna kılıklı tipleriz biz. Ne yapalım işte...

KING'S QUEST

Sierra'nın klasiği King's Quest de yenilenen bir yapım. Üstelik sadece elden geçme anlamında değil, tekrar diriltilme şeklinde çıkacak karşımıza. Yapımını The Odd Gentlemen'ın üstlendiği oyun kökleri anlamında seriye bağlı olsa da oynanış mekanikleri açısından modernleşecek tabii.



Çıkış Tarihi: Tahminen 2015
Platformlar: -



YOK MU BU DERDE BİR ÇARE?

YENİ BİR ÜÇ KIRMIZI IŞIK VAKASI...

-Furkan Faruk Akıncı

ce-34878-0... Eğer Sony bir çözüm üretmezse, bu kodu yakınlarda daha sık duymaya başlayacaksınız. Ortalık çalkalanıyor resmen. PlayStation 4'ün hata kodlarından biri olan **ce-34878-0**, her geçen gün daha fazla cihazı etkiliyor. Bir noktadan sonra konsolu kullanılamaz hale getiren bu hastalığa henüz net bir çare bulunabilmiş değil. Kendi PS4'ümde ortaya çıktığından beri, uyguladığım hiçbir çözüm fayda etmedi ve nihayetinde cihazı değiştirmek durumunda kaldım. Peki, bu hatanın kaynağı nedir? İlk nasıl ortaya çıkmış? En önemlisi, PS4 bize ne anlatmaya çalışıyor?

PS4 hata kodlarının arasındaki karşılığı: *"Uygulama ya da sistem yazılımında bir hata oluştu"*. **Sony**, bundan birkaç ay öncesine kadar otomatik cevabında sadece *"Uygulamayı kapatın, uygulamanın ve sistemin son güncellemelerini yükleyin ve ardından sistemi geri başlatın"* diyordu. Birkaç hafta öncesindeyse bu otomatik cevaba akıllara durgunluk veren yeni çözüm(!) yollarını eklediler:

- Eğer sisteme bir PS4 kamerası ekliyse çıkarın ve sistemi yeniden başlatın. Ardından *Ayarlar > Kullanıcı > Giriş Ayarları* kısmından *Yüz Tanımayı Etkinleştir* ayarını kapalı konuma getirin.
- Eğer sabit diskinizi yükselttiyseniz, orijinal diski geri takın.
- Eğer hatayı almaya devam ederseniz, kayıtlı bilgilerinizi yedekleyin ve sabit diski formatlayın.
- Eğer sorun devam ederse PlayStation Destek birimiyle bağlantıya geçin.

Sanıyorum bu sorunun ilk görülmesi bu yılın başlarında PS4'ün çıkış oyunlarının hemen hemen tümünde kayıt dosyası hatalarının ortaya çıkmasına rastlıyor. İnternette geriye gittiğimde bu hata kodunun özellikle *AC IV: Black Flag*, *FIFA 14*, *CoD: Ghosts*, *BF 4* gibi oyunları oynanamaz hale getirdiğini ve bir şekilde kayıt dosyalarının bozulduğunu okudum. Elbette ki PS4 mesajı hatanın "uygulamada" olduğunu söylediğinden olsa gerek, oyuncular EA, Activision ve Ubisoft forumlarını basarak, hatanın ne zaman giderileceği konusunda firmaları mesaj yağmuruna tutmuş. Pek az kişi sorunun konsoldan kaynaklı olabileceğini dillendirmiş. Fakat aradan geçen bir yıldan fazla sürede sorunun çözülmesi bir yana, henüz düzgün bir teşhis konulmuş bile değil.

Hata kodunu çok farklı şekillerde almak mümkün ve kaynağıyla ilgili olarak tek bir tespit yapmak mümkün değil. Kendi cihazımı yaklaşık beş-altı ay kadar sorunsuz kullandıktan sonra problemle ilkin *The Evil Within*'in PSN'den indirdiğim dijital versiyonunda karşılaştım. Sistem daha oyunun başlarında beni oyundan atıp hata kodunu suratıma yapıştırıyordu. Bir süre sonra oyun oynanmaz hale gelmişti. Elbette ki tüm oyunu silip baştan indirip kurmak dahil her çözümü denedim. Ardından PS4'üm giderek tuhaflaşmaya başladı. Önce *Wolfenstein: The New Order*, ardından *Destiny*'de hatayı almaya başladım. Halbuki özellikle *Destiny*'ye halihazırda 30 saatten fazla yatırmıştım. Geçenlerde makineyi formatlayıp baştan yükledim. Birkaç hafta sorunsuz kullandıktan sonra *Destiny* yine aynı hatayı verince "pes" dedim.

Bende bu şekilde ortaya çıkan hastalık, kimilerinde PSN'de gezerken, hatta sadece PS4 ana menüsünde dolaşırken ortaya çıkmış. Kimileriyse hatanın sistem açılırken bile çıkabildiğini tespit etmiş. Kayıt dosyası bozulanlar, PS4'ü kullanılmaz hale gelenler, sadece belli bir oyunu oynayamayanlar ya da hiçbir oyunu çalıştıramayanlar... Araştırmalarım sırasında yüzlerce tuhaf vakaya denk geldim. Kısacası ne zaman, ne olacağı belli değil. Sorunun ne kaynağı, ne de çözümü hakkında adamakıllı bir açıklama gelmiş değil. En son neredeyse bir sene önce Sony, "*Sorunun farkındayız, araştırıyoruz*" minvalinde birkaç kelam etmiş. Olayın canlı kanıtı olarak, araştırmaların henüz sonuç vermediğini söyleyebilirim.

İnternette sorunun çözümüyle ilgili tonla teori bulabilirsiniz. Sony'nin "kamerayı çıkarın, yüz tanımayı kapatın" saçmalığından çok daha anlamlı çözümler üretenler var. (Bu arada para verip aldığım kameranın üreticisi bana "kullanma" diyor. Bu da ayrı bir tartışma konusu...) PS4'ü router üzerinden internete bağlamak, otomatik IP kullanmak, başka bir sabit disk bağlamak gibi nedenler ortaya atılmış. Hata kodunun ortaya çıkma çeşitliliğine bakarsak bence hiçbiri mantıksız değil.

Konsollarda bu tip problemlerin ortaya çıkması, PC'lerde sorun yaşamaktan çok daha can sıkıcı. Zira, en büyük satış argümanı "pratiklik" olan bir ürünün, tüketicilerin asıl satın alma nedeni olan "oyun oynatma" özelliğini gerçekleştiremeyecek hatalardan mustarip olması affedilir gibi değil. Bir önceki nesilde Xbox 360, üç kırmızı ışık olayından çok çektirmişti oyunculara. Bu sorunun da Sony tarafından acilen çözülmesini beklemekten başka yapacak bir şey yok. Eğer aranızda bu sorunu yaşayanlar varsa bana bir e-posta gönderin, tartışalım.

...ort Problem

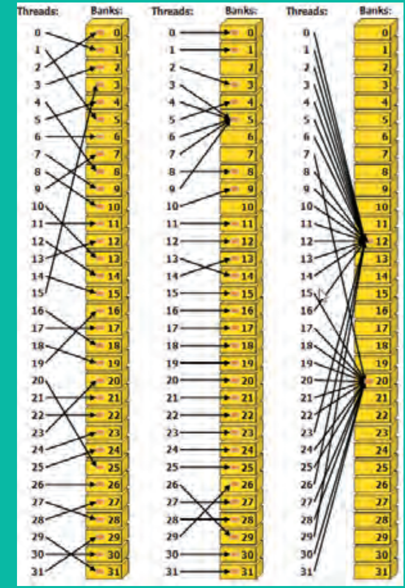
An error has occurred in the following application:
(CE-34878-0)
Battlefield 4™
Reporting this error to Sony Computer Entertainment helps improve PS4 hardware, softwa...
and services. This report might include personal information.
To send the report, carefully read the [About Error Report] and then select [Accept and Report].

KENDİNİ NASIL BELLİ EDİYOR

PSN'den bir şeyler indirirken, yazılım eksik inmiş olabilir; bunu sadece oyunlar ya da diğer uygulamalar için değil, bilhassa güncelleme dosyaları için söylüyorum. Bir önceki uygulama ya da oyununuz düzgün kapatılmamış ve bir veri çakışmasına neden olmuş olabilir. Seçenekler çok ancak bildiğim bir şey var ki bu hata bir kez başladığında sistemin içine bir kanser gibi yayılıyor. Büyük olasılıkla da o sistem bir daha iflah olmuyor. İşin ilginç yanı, ortaya çıkmadan önce kati suretle sistemin içinde bir şeylerin ters gittiğini anlamıyorsunuz. Hatta kod ekranına düştüğünüz anda oyun arkada çalışmaya devam ediyor. Yani, hatayı almadan önce oyunda bir tekleme ya da kare oranında düşme bile yaşanmıyor.

HATALARIN KISA TARİHİ

Yakın nesilden birer seçkiyle perdeyi kapatalım. Şahsım tüm bu hataları birebir yaşamıştır. Müthiş bir parasızlık çekerek aldığım ve gözüm gibi baktığım PlayStation 2'min daha bir senesi dolmadan verdiği "Disc Read Error" hatası geceleri uykumun kaçmasına neden oluyordu. Yine açlık oyunları oynayarak çıkar çıkmaz aldığım Xbox 360'ın da ilk ayın sonunda üç kırmızı ışık ile can vermesini unutamam. Her iki hata da çok geniş kitleleri vuran donanım sorunları olarak firmalara müthiş prestij kaybettirdi. Fakat gelinen son nokta "PC'deki sorunları yaşamayalım" diye tercih ettiğimiz konsolların, kapalı ekosistemler olmalarına rağmen stabil çalışamadıklarını gösteriyor.



SONY'E MESAJ GÖNDEREN MÜHENDİS

Sorunun çözümü için bakınırken, "Sony'e açık mektup" gibisinden bir makaleye denk geldim. AMD işlemcilerinin APU algoritmaları üzerine çalışan bir sistem mühendisi arkadaş, sorunun nereden kaynaklandığı üzerine kendi teorisini belirtmiş. Anonim olarak kaleme aldığı yazısında PS4'ün veri dağıtımında bir problem olduğunu, uygulama mantığında çalışan oyunların, PS4'ün hafıza bankalarında veri çakışmalarına neden olduğunu yazmış. Şimdilik çözüm olarak da her oyunu kapattıktan sonra, yeni bir oyuna ya da uygulamaya geçmeden önce PS4'ün de kapatılıp baştan açılması gerektiğini söylemiş. Kendisi Sony mühendislerinin bu konuyu kolaylıkla çözebileceklerini belirtmesine karşın, bence bu arkadaşın tespiti birçok sorundan sadece tek birine işaret ediyor. Ben ce-34878-0 hatasının birçok farklı nedenden kaynaklandığını düşünüyorum.

Hata Geçmişi

CE-34878-0
Şu uygulamada bir hata oluştu:(The Evil Within)
CE-34878-0
Şu uygulamada bir hata oluştu:(The Evil Within)
CE-34878-0
Şu uygulamada bir hata oluştu:(The Evil Within)
CE-34878-0
Şu uygulamada bir hata oluştu:(The Evil Within)
CE-34878-0
Şu uygulamada bir hata oluştu:(The Evil Within)
CE-34878-0
Şu uygulamada bir hata oluştu:(The Evil Within)

Giriş Geri

ZERO HOUR

The Evil Within'i çok bekledim, öyle böyle değil. Oyun benim için, en sevdiğim oyun tasarımcılarından birinin, en sevdiğim oyun türüne tekrar dönmesiydi. Severek oynadığım konsolun kansere yakalanması, benim gibi Murphy müptelası bir adamın başına elbette ki en beklediği oyun sırasında gelecekti. Sorun ilkin oyunun belli yerlerde çökmesine sebep olurken, daha sonra ana menüye bile sıçradı.



ALMANYA'DA YILIN STÜDYOSU: DECK 13

Geçtiğimiz ay Köln'de bir araya gelen Alman oyun geliştiricileri kendi aralarında yılın en iyilerini seçti. Takım elbiseleri çekip, mum ışıkları altında şampanya tokuşturan geliştiriciler, alışageldiğimiz sakal/tişört/göbek kombininden çok daha farklı bir imaj çizdiler.

Bağımsız geliştirici stüdyo **Mimimi**, en iyi hikâye ve macera oyunu dahil üç ödül alırken, **Crytek** bu sene PC'lere 4K desteği ile çıkardığı *Ryse: Son of Rome* ile en iyi grafik, teknik ve ses ödüllerini topladı. Ama gecenin asıl kazananı **Deck13**'tü. Yılın Stüdyosu seçilen Deck13, yeni oyunları *Lords of the Fallen* ile en iyi oyun ödülünün yanı sıra en iyi oyun tasarımı ve en iyi aksiyon oyunu ödüllerini de aldı. Gerçi aldıkları **Entwicklerpreis** ödülünü onlar da telaffuz edemediler, sorun bizde değil onlarda.

Umalım yakın zamanda Türkiye'de oyun üretimi de bu seviyelere ulaşsın ve böyle şık etkinlikler düzenlesin.





OASIS GAMES TÜRKİYE'DE

Bünyesinde *Legend Online II*, *League of Elites*, *FireShot* gibi oyunları barındıran **Oasis Games** artık Türkiye'de. Uluslararası firmaların Türkiye'de ofis açmaları hep güzel birer haber oluyor tabii, üstelik F2P pazarının Türkiye'de mobil ile birlikte en çok büyüyen alanlardan biri olduğunu da hatırlamak gerek. Oasis Games, Aralık ayında GameX fuarında etkileyici bir standla Türkiye'de bulunan oyunculara oyunlarını gösterirken diğer taraftan da güzel bir partiyle bizleri selamladı. Biz de bu fırsattan istifade, firmanın Çin'deki büyük isimlerinden **Alan Wu**'yu ufak bir röportaj için sıkıştırdık. **-Sarp**

Sarp: Merhaba! Lütfen kendinizi okuyucularımıza tanıtır mısınız?
Alan: Merhaba, ben Alan Wu, iş geliştirme departmanının başkanıyım. Oyungezer'de yer almak benim çok güzel.

Asıl sizi Türkiye'de görmek güzel, hoşgeldiniz. Hatta hemen bunu sorayım: Neden Türkiye?
İlk olarak yola oyunlarımızı Türkiye'de yayınlayarak başlamıştık. Ama Türkiye'deki oyuncularla Çinli oyuncular arasında benzerliklerin gün geçtikçe daha fazla olduğunu gördük. Düşündük ki Çin'deki birçok oyun alışkanlığı Türkiye'de de yer bulabilir. Aynı zamanda oyun dünyasında deneyimli olan yönetim kadromuz da Türkiye'yi değerli bir pazar olarak gördü. Üstelik Türkiye pazarında önümüzdeki yıllarda büyük bir gelişme de bekliyorlar.

Evet, oyunlara tutkuyla bağlı olduğumu bir gerçek. Peki, oyunlarınız zaten az çok yerelleştirilmişken ofisiniz ne gibi farklılıklar getirecek?
Oyunlarımızın çoğu, Pekin'de Türkçe konuşan ekip üyelerimiz tarafından yerelleştirildi (Sadece bizim ekibimizde 15 Türk çalışmakta). Ama yerel ofis ile yerel oyuncu kitlesine daha iyi ulaşabileceğimizi düşünüyoruz. Daha iyi servis, isteklerini daha iyi anlamak ve isteklerine göre çözümler sunmak önceliklerimiz. Sonuçta oyunculara keyif alacakları bir deneyim sunmak iki tarafın da yararına olan bir şey. Kaldı ki, Türkiye zaten en öncelikli pazarımız şu anda.

Peki Türkiye'deki oyunculara özel içerikler ya da özel günlerde etkinlikler planlıyor musunuz?
Elbette! Bayramlar için özel etkinlikler ve genel olarak topluluğa özel içerikler yaptığımız ve yapacağımız şeyler arasında. Mesela nazar boncuğu, bu konseptteki ekipmanlarımızdan. Ya da benzer şekilde binekler de tasarladık.

Gelelim en kritik soruya: Türkiye'de bir geliştirici ekip kurmayı düşünüyor musunuz?
Açıkçası yayıncılık yönümüz çok daha ağır basıyor. Oyun geliştirme, temkinli olmamız gereken bir konu. Ama kendimizi hazır hissettiğimizde o yöne de ağırlık vermekten çekinmeyeceğiz.

Çok teşekkürler Alan cevaplar için.
Ben teşekkür ederim.





Ken Levine

Shock'ların adamı!



*Toprak, hava, su, ateş, kimya ve atomlar... Yıldızlar, gezegenler, güneş, galaksi, astroloji, astronomi ve gök kubbe... İşte size evrenin küçük, detaydan uzak, göz kararı bir haritası. Fakat merkez, kilit taşına gelince değişiyor işler. Yanılmayan bir saat gibi işleyen; kanunu, kitabı belli bir evren ve onun içinde dişlileri bozuk bizler. Sanat ve savaş, yaratım ve cinnet, dahi ve deli olan da bizim içimizden gelmiyor mu? Bilim, rüzgârdan taşlara, karıncadan fezaya kadar her şeyin üstüne düşüyor ama konu âdemoğullarına geldiğinde neden hadiseyi bir iki adım uzaktan izlemeyi tercih ediyor dersiniz? Çünkü insan faktörü asla öngörülemiyor ve bilim insanları bir sonraki adımımızı kestirebilecek bir formül geliştiremediler henüz. Okyanusun tabanına inşa edilmiş, dünyanın en yetenekli bilim insanlarına ve sanatçılarına ev sahipliği yapan ütopyamın Adam denilen meret yüzünden yıkılmasının tek açıklaması bu. -**Andrew Ryan***

BioShock benim için tüm zamanların en iyi oyunuydu. Oyungezer için yazdığım ilk yazının da onun arkasındaki sihirli dokunuşlara sahip **Ken Levine**'le ilgili olması çok hoş bir tesadüf. Ben, Ryan'ın sözlerini kafamda kurgularken bile bir tuhaf oldum. Sen de okurken için şöyle bir cız ettiyse, doğru yerdesin demektir sevgili okur.

ZAMANDAN KOPUK İLERLEMEK

1966'da Flushing, New York'ta alt kültürlere meraklı bir çocuk olarak dünyaya gelen Levine, New Jersey'e taşındıklarında çoktan genç bir adam olmuştu bile. Akranlarından farklı olarak çizgi roman okumaktan, daha doğrusu fantastik, bilimkurgu temalı tüm yazılı materyalleri tüketmekten büyük keyif alıyordu. Fakat yine de tam olarak mutlu değildi. İnternet 70'lerde henüz endoplazmik retikulum kadar bile gelişmediğinden alt kültürlere meraklı insanların iletişim kurabildikleri dijital bir mecra yoktu. Bilimkurgu dediğimiz nane ise yılda iki kez (o da en iyi ihtimalle) beyaz perdeyi ziyaret ediyordu. Üstüne bir de akranlarının Levine'i alay malzemesi haline getirmesi, minik adamın içine kapanmasına ve yalnız bir gençlik dönemi geçirmesine sebep olmuştu. Ama böyle insanların bazen şans yüzüne güler, güldüğünde de parlarlar ya; Levine'in de zamanı yaklaşmıştı.

AYNANIN İÇİNDEN BAKMAK

Sancılı geçen gençlik döneminin ardından ne yapacağını kestiremeyen Ken Levine, bir süre oradan oraya sürüklendi. Önce, Vassar Koleji'nde drama bölümünü bitirdi, birkaç başarısız senaryo denemesinin ardından Wall Street'te bilgisayar uzmanı olarak işe başladı. Uzunca bir süre de görevine devam etti. Ama Levine'in

Oyun Dünyasına Giriş

Levine' in oyun dünyasına katılmaya karar verişi, bu bölümde anlatılan diğer efsanelere göre çok farklı. Levine, Wall Street'te çalıştığı dönemde lisesinin mezunlar toplantısına katılır. İnsanları uzaktan izlerken bir şeyi fark eder: Tıpkı lisede olduğu gibi mezunlar toplantısında da tüm ilgi futbol takımı kaptanında ve onun dünyalar güzeli eşindedir. Levine o an yaşamının böyle gitmeyeceğine karar verir ve lise dönemlerini spordan izole bir nerd olarak geçirmiş kişilerin de insanları etkileyebileceğini herkese göstermek ister. Oyun dergisinde gördüğü ilan, takip etmesi gereken bir işarettir. Yaşasın nerd'lük!



ZAMAN ÇİZELGESİ

Ken Levine'in oyun dünyasındaki kariyeri yirminci yılına varmak üzere.

1995
Levine, Wall Street'i bırakıp bünyesinde Warren Spector gibi bir diğer ustayı barındıran Looking Glass Studios'a katılır.

1996
İki usta bir araya gelince ortaya çıkardıkları ilk eser insanları kendine hayran bırakan bir başyapıt olur: Thief, dünyayı sallar.

1997
Levine, Jonathan Chey ve Robert Fermier ile Irrational Games'i kurar. Henüz on beş kişinin çalıştığı küçük bir firmadır Irrational.



1999
Irrational ve Looking Glass Studios güçlerini birleştirir ve System Shock 2'yi yaratır. RYO sosuna bandırılmış olan oyun yine oyuncular tarafından çok sevilir.



hayatı 1995 yılında, bir oyun dergisinde gördüğü iş ilanıyla değişti. Dönemin en parlak firmalarından Looking Glass Studios (LGS) bir oyun tasarımcısı arıyordu. Çocukluğundan gelen yaratıcı yönünü tekrar ön plana çıkarmak isteyen Levine, oyun tasarlamakla ilgili hiçbir bilgisi olmamasına rağmen işi aldı. Halihazırda LGS'nin bir parçası olan **Warren Spector** ile güçlerini birleştiren Levine, tüm zamanların en büyük hitlerinden *Thief: The Dark Project*'i yarattı. Sesleri ve ışığı oyun mekaniği olarak kullanan ilk yapım olan *Thief*, kendisinden sonra çıkacak olan *Hitman*, *Splinter Cell* gibi müthiş serilere de ilham kaynağı olacaktı. Fakat bu başarı bile Levine'i tam olarak tatmin etmedi. En başından beri kendi ayakları üzerinde durmak isteyen Levine için "ayrı eve" çıkma zamanı gelmişti artık.

1997'de beraber çalıştığı **Jonathan Chey** ve **Robert Fermier** ile **Irrational Games**'i kurarken, Levine'in aklında tek bir şey vardı: Oyun severlere kendi hikâyelerini anlatabilmek. Çizgi romanları bu kadar çok benimsemesinin sebebi de buydu temelde. Daha çocukken, aslında yazarların çizgiler ve kahramanlık öyküleri arasında çok daha ciddi, çok daha derin mevzuları işlediğini fark etmişti Levine. Ve şimdi otuz bir yaşında, kendi firmasını kurmuş bir yapımcı olarak yabancı korkusu, aile içi ilişkiler, savaşların toplum üzerindeki etkisi gibi konuları işleyebileceği büyük bütçeli bir oyun yapmak istiyordu.

Ekip sırasıyla *System Shock 2*, *Freedom Force*, *Tribes: Vengeance*, *Freedom Force vs. The Third Reich* ve *SWAT 4* gibi başarılı oyunlara imza atmıştı. Levine ve ekibi de çok geçmeden Take-Two'nun dikkatini çekti ve 2006 yılında Take-Two ile Irrational el sıkıştı. Irrational Games' in ismi 2K Boston olarak değiştirildi. Levine için tünelin sonundaki ışık görünmeye başlamıştı artık: Take-Two'nun maddi desteği ile bütün entelektüel birikimini kusabileceği, büyük bütçeli bir oyun.

2007 yılında *BioShock*'un çıkışı, bir anlamda da Levine'in hayallerine dokunması anlamına geliyordu. Çünkü tam da Levine'in istediği gibi bir oyun olmuştu *BioShock*. Anlattığı harika öykü içerisinde oyunlarda genelde pas geçilen konulara değinmiş ve hikâyeyi destekleyecek muhteşem bir görsel dil yaratmıştı. 1,5 milyon kopyadan fazla satan *BioShock* çoktan popüler kültürün bir parçası haline gelmişti. Levine ve ekibi, ilk büyük bütçeli oyunlarının altından başarıyla kalkmışlardı.

Geç gelen (tam olarak 41 yaşında) bu başarı Levine'i pek de şımartmadı. 2008'de *BioShock 2*'yi es geçtikten sonra bir kez daha yapımcı koltuğuna oturan Levine, *BioShock Infinite*'in yapımına başladı. Oyunu ilk kez 2010'da görme fırsatı yakalasak da *Infinite* asıl patlamasını E3 2011'de yaptı. Daha çıkmadan bir dolu ödüle layık görülen *Infinite*, 2013' ün Mart ayına adeta damga vurdu. Levine bir kez daha en iyi yaptığı şeylere odaklanmış ve kendi klişeleri üzerinde yükselmişti. Aklı bir şeylere ermeye başladığından beri kafa yorduğu Amerikan istisnacılığı, milliyetçilik, kuantum mekanikleri gibi uç kavramları on beş saatlik müthiş bir öykü içerisinde işlemeyi başarmıştı. 6,5 milyon kopyadan fazla satan *Infinite*, Levine'i oyun dünyasının en popüler yapımcılarından biri haline getirmişti.

Alınan onca ödülden, ilk bölümü biraz sönük kalsa da ikinci kısmıyla yine becerisini kanıtladığı *Burial at Sea* DLC'lerinden sonra ne planladığı hep merak ediliyordu. Bu kez neler yapacaktı? Satır arası mesajları hangi mevzulardan çıkaracaktı? 18 Şubat'ta Irrational' ın web sayfasından yayınladığı bir açık mektupla on yedi yıldır emek verdiği firmasının fişini çekti Levine (olası sebebini komplo teorisi kutusunda okuyabilirsiniz). On beş kişilik çekirdek kadrosunu yanına aldı ve şu an harıl harıl bir sonraki projesi üstünde çalışıyor.

Ken Levine'in istisnai kişiliği ve oyun dünyasına kattığı dokunuş, Irrational'dan ayrılmak yerine firmayı lağvedip çalışanları zor duruma sokmuş olmasıyla bile lekelenemiyor. Nihayetinde çocukluğundan gelen o içine kapanıklığın, çalışma alışkanlıklarına ve ekip idaresine yansımaması düşünülemez. Ama her bir oyunu aynı heyecanla beklenen az yapımcı vardır. İşte Levine, benim için onların başında geliyor. **-Burak Kılıç**

Komplo Teorisi

Irrational' ın neden kapandığıyla ilgili internette birçok teori var. İnsanların çoğu, "Infinite'in beklenenden az satış yapması Irrational'ın sonunu getirdi" fikrinde mutabakata varsa da ben böyle düşünmüyorum. Levine, yayınladığı mektupta bundan sonraki amacının çekirdek oyuncu kitlesi için tekrar oynanabilirliği yüksek hikâyeler yazmak olduğunu belirtmişti. İlk *BioShock* çıktıktan sonra verdiği bir röportajda ise *BioShock*'un sonundan rahatsız olduğunu, oyuna birden fazla son yapmadan, tek bir öykü üzerinden tekrar oynanabilirliği yüksek oyunlar yapmanın yollarını aradığını söylemişti. Bana kalırsa en az fikrin kendisi kadar çılgın bir yol buldu; fakat Take-Two bu fikri toplam maliyeti yüzlerce milyon doları bulan AAA bir projede uygulamanın çok riskli olduğunu söyleyerek reddetti. Levine ise çekirdek kadrosunu yanına alarak hayallerinin peşinden gitmeye karar verdi. Tabii ki bu sadece benim ortaya attığım bir teori; ama Levine'i azıcık tanıyorsam doğru olma ihtimali gayet yüksek.



2004
Jetpack kullanımıyla dikkatleri üzerine çeken Tribes: The Vengeance piyasaya çıkar. Levine, yıllar sonra verdiği bir röportajda, üzerinde çalışmaktan keyif almadığı tek oyunun Tribes olduğunu belirtir.



2006
Büyümekte olan Take-Two, Irrational'ı bünyesine katar. Artık Levine büyük bütçeli yapımlarda da boy gösterebilecektir.

2007
System Shock 2'nin ruhani takipçisi olarak kabul edilen BioShock, oyun severlerle buluşur. Ne kadar beğenildiğini belirtmeye gerek yok herhalde.

2013
Ken Levine, Golden Joysticks'ten ömür boyu başarı ödülünü alır. Önemsiz bir detay olarak, BioShock Infinite piyasaya çıkar bir de.



2014
Levine, Irrational'ın kapandığını bir mektup ile duyurur. Oyunlarda hikâye dinlemekten hoşlanan oyuncular yastadır.

OYNADIK!

THE ORDER 1886

HAVADAKİ İS ÜSTÜME ÇÖKÜYOR

Bir oyun çıkmadan önce, farklı kısımlarını oynayabilmek ve parçaları birleştirebilmek bizim için önemli. Çünkü bir anda, fuarların gazıyla, olmamış bir şeye kendimizi kaptırabiliyoruz. Gerçi bu girişten sonra başlığa tekrar bakıp "Amanın!" da demeyin. *The Order: 1886*'yı ne notunu verecek kadar oynamış sayılırım, ne de ortada kötü bir durum var. Ama Gamescom yazısında nasıl "eğri oturup doğru konuşalım" dediysem, o çizgiyi tutturma niyetindeyim.

Biri Almanya'da, birisi de ofisin sıcak ortamında olmak üzere iki farklı bölüm oynamış oldum *The Order: 1886*'dan. E bu da, özel gösterim falan haricinde ortada var olan tüm içerik. Oyunun görsel anlamda hâlâ her türlü övgüyü sonuna kadar hak ettiğine inanıyorum. Sonuçta bir arasahnenin, hatta sinematiğin içindeymiş hissini verme konusunda eşsiz. Ama bu eşsizlik, özellikle bu sefer beni zora soktu. Oyunun başına oturduğum anların neredeyse hepsinde analogları itip çekiyordum. Neden? Çünkü ben onu yapmazsam karakter hareket etmeyecek gibi geliyor. Hayır, ne zaman yapmayı bıraksam **Galahad** olduğu yerde asılı kalıyor, meğersem oynanış kısmı başlamış oluyor.

KAMBUR, GİZLİLİK DEMEK

Gizlilik mekaniklerine aşina olduk bu bölümde. Ekibimiz bir zepline saldırıyor ve kokpite görünmeden girmek zorundayız. Rüya gibi Steampunk havasında dolanırken herhangi bir haritanın ya da düşmanın yerini gösteren radarın olmaması dikkatimi çekti. Önceki demoda düz bir koridoru izlerken işler sıkıntı değildi ama ilk önce şaşırtan bu öğe, oyuna daha fazla bağlanmamı sağladı. Daha önce bulunmadığımız bir lokasyonun detaylı haritasına sahip olma mekaniğini de masaya yatırmaları iyi olmuş.

Keşke aynı şeyi Quick Time Events (QTE) mekaniğine de yapsalarmış. Artık tek tuşun her durumda farklı bir şey yapması mevzusu, hele ki bu kadar çizgisel bir oyunda boğuyor. Üstelik sinematik bir aksiyon vermenin derdine çok düşmüş oyun bu bölümde. Ben nasıl analogları ittirmeyi bırakmadıysam, aynı şekilde siz de Dualshock 4'ü elden bırakamayacaksınız. Çünkü hakikaten nerede başlayıp nerede bittiği belli değil. Bir anda, ara videonun ortasında üçgene basıp tahliye aracını gövdeden ayırmanız gerekiyor. Neyse ki zamana bağlı değiller ama içmekte olduğum çayı püskürtüp kontrol koluna atlamak gibi vukuatlarım var. Tabii bu debelenmeyi kimsenin görmemiş olması benim için bir artı. Oynanışın bir-iki tuşa çok fazla indirgenmiş olması ise oyun için bir eksi.

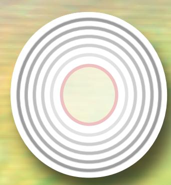
The Order 1886, karşıma hep ufak parçalar halinde çıktığından fazla ciddi bir oyun olmaya çalışıyormuş gibi geliyor. Ama başına oturup bir bütün halinde oynayınca, o havayı soluyacağıma inanıyorum. Gerçi çatışma kısımlarında incecik bir korkuluğun arkasında saatlerce saklanabiliyor olmak (çünkü siperler zarar görmüyor) o havayı baltalayacak birazcık. Zaten siper, oyunda olmazsa olmaz bir sistem. Sürekli arkasında kalmanız gerekiyor, çünkü uzun ömürlere sahip karakterler olsalar da Galahad çabucak ölüme doğru kayabiliyor. Oyun bu haliyle parlak bir yapay zekâ performansı çizmedi. Şubat ayına kadar gelişme gösterme ihtimali olduğunu da unutmayın tabii. Hakkında kesin bir karara varmanın çok uzağındayım ama devrimsel bir oyun olmayacak gibi görünüyor *The Order: 1886*. **-Sarp**







Tür: Aksiyon **Yapım:** Ready at Dawn **Dağıtım:** SCE
Platform: PS4 **Çıkış Tarihi:** 20 Şubat 2015



NO MAN'S SKY

NEFESİMİ TUTAMAYACAĞIM KADAR UZAK

Bu oyun hakkında istemediğiniz kadar konuşabilirim. Hatta hiç susmayabilirim, çünkü oyunun kendisinden öte oyun ve geliştirici arasındaki ilişkiyi tartışma aşamasına kadar geldim. Saplantılıyım, ürkütücüyüm.

No Man's Sky'ı VGX'te küçük bir videoyken sevmiş, ardından karşımıza çıktığı her bir fuarda ilgimizle sarıp sarmalamış durumdayız. Ama bizim kadar **Sean Murray**, yani geliştirici **Hello Games**'in kurucusu da oyununa aynı merak ve hayranlıkla bakıyor. Çünkü arkadaşlar, bir yapımcının tasarladığı oyunun sınırlarını bilmemesi durumuyla sık sık karşılaşmıyoruz.

Bu bilinmezlik, genel bir ilgisizlik ya da umarsızlık değil. Murray bütün gün ramen yiyip eski *The Simpsons* bölümleri izlemiyor ofiste (ya da izliyor da olabilir). Burada, *No Man's Sky*'ın gerçekten "sınırsız" olmasından bahsediyoruz. Her bir gezegende bir saniye geçirseniz, gezegenler arası yolculukla uğraşmanız gerekmese bile beş milyar yıla ihtiyacınız olan bir oyun çünkü *No Man's Sky*. Ve o gezegenlerde neyle karşılaşacağımızı Murray bile bilmiyor. O nedenle kendisine "Koyun var mı oyunda?" diye sorulunca "Ben daha karşılaşmadım ama olabilir" diyor. Evet, Goyun bile olabilir bu oyunda.

Oyunun "procedural" sistemi hakkında attık tuttuk hep. 2^{64} temeline dayanan bir permütasyon vakası var ortada ve tüm bu gezegenler farklı parametreler üzerinden "farklılar". Flora ve fauna farklı, saldırganlık seviyeleri farklı, atmosfer farklı (ama yerçekimi kıyafetimiz dengelediği için hep aynı hissettirecek). Neyse, soyut kavramları bırakıp daha net konulara dönelim biz.

Oyunda gemi geliştirme seçeneği yok. Ama yeni gemiler alacağız. Başka türlü uzak mesafelere gidemeyeceğiz çünkü. Toplamda beş farklı yolculuk şekli var. Uzayda gemiyle gezebilir, alt uzaya sıçrayabilir, gezegen yüzeylerindeki portalları kullanarak sürpriz yerlerde kendimizi bulabilir, gezegen yüzeylerinde yürüyebilir ya da atmosfer altında uçabiliriz.

Oyunda can barımız var, silahlar ve savaş da maceranın bir parçası. Tümüyle barışçıl bir karakter de olabilirsiniz ama bu, size saldırılmayacağı anlamına gelmiyor. Sonuçta kaşiflik, biraz aksiyon olmadan sönük olabilir.

No Man's Sky, bu dünyadan erkenden göçüp gidersem içimde ukde olarak kalacak tek popüler kültür öğesi. Bunu *Star Wars*'u delicesine seven, *Witcher* hikâyelerine bayılan ben söylüyorum. 2014 oyuncu profilinde büyük kitlelere kendisini beğendiremeyecek olsa bile, yarattığı oyunun karşısında en az bizim kadar heyecanla gözleri parlayan Murray'in hisleri bile *No Man's Sky*'ı değerli kılmaya yeter. **-Sarp**





NO MAN'S SKY'DA YENİ ÖĞRENDİKLERİMİZ

1 Oyun dünyasının bir sınırı yok. Uzayın karanlığı sonsuzluğa uzuyor. Galaksinin sınırı diye tanımlanabilecek noktadan sonra sonsuza dek karanlıkta gidebiliyorsunuz.

2 Oyunun multiplayer kısmı alıştığımız lobi ve arkadaş sistemi gibi değil. Arkadaşlarınızla asla görüşememe ihtimaliniz, böyle büyük bir oyun alanında pek muhtemel.

3 Oyunda inşa kısmı yok. Ne bir barınak, ne bir uzay istasyonu, herhangi bir şey inşa edemiyorsunuz. Ama gezegenlerde iz bırakabiliyorsunuz. Hayvanlara soykırım yapmayın, n'olur.

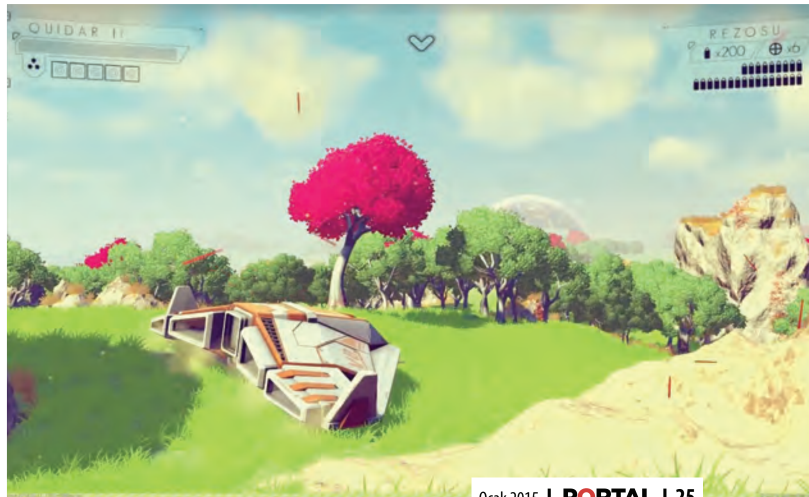
4 Oyunda bir NPC olmayacak şu anki plana göre. Galaksideki tek akıllı canlılar oyuncular olacak (ki 'umarım' diye ekliyor Murray). Ama bolca görev işareti göreceğimiz söyleniyor.

5 Oyun dünyasında kayan bir yıldıza ya da sıradan göktaşlarına inebiliyorsunuz. Kara delikler oyunun bir parçası ama nasıl işleyeceklerini bilmiyoruz. Bir de, Dünya gibi bir gezegen görebiliriz ama Güneş Sistemi oyunda yer almıyor.

NO MAN'S SKY, BU DÜNYADAN ERKENDEN GÖÇÜP GİDERSEM İÇİMDE UKDE OLARAK KALACAK TEK POPÜLER KÜLTÜR ÖĞESİ

Tür: Uzay simülasyon / Keşif **Yapım:** Hello Games **Dağıtım:** SCE, Hello Games **Platform:** PC, PS4 **Çıkış Tarihi:** 2015





BİZ BUNLARI İSTİYORUZ!

Gelecek aylarda oyunlar yağacak ama yeni açıklamalar da bekliyoruz

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2

Hey gidi... Zamanında rahmetli babaannem küçük odasında beş farklı pembe diziyi senkronize bir şekilde izlerken, ben kendi odamda bilgisayar oyunlarımın büyülü dünyasında kaybediyordum kendimi. Hiç anlam veremezdim aynı şeylerin dönüp dolaşıp aynı karakterlerle anlatıldığı, 120 yıl süren dizilerin nasıl o denli ilgi çektiğini.

Resident Evil serisi çoktandır zombilerle dolu bir pembe dizi kıvamına geldi. Sulandıkça sulandı; çorba oldu resmen. Arada kimseye çaktırmadan iyi şeyler başaran, serinin eski görkemli günlerinden parçalar sunan orijinal *Revelations* ise ayrı bir yere kondu. Aslında çok mu iyi bir oyundu? Hayır. Sadece temposu iyi ayarlanmış bir oyundu. Serinin kepaze altıncı oyunu gibi ne yapmaya çalıştığı belli olmayan bir oyun değildi.

Açıkçası *Revelations 2*'nin duyurulmasına şaşırdım. Beklemediğim bir hareketti. Ancak dedim ya pembe dizi diye... Oyunun bölüm bölüm yayınlanacağını duyduğumda taşlar yerine oturdu.

18 Şubat tarihinde ilk bölümü yayınlanacak olan *Revelations 2*'nin diğer bölümleri birer hafta arayla yayınlanmaya devam edecek. **Claire Redfield** ile ilk *Resi*'den hatırlayacağınız **Barry Burton**'ın kızı **Moira**'nın hikâyesine tanıklık edeceğimiz oyunda, aslan parçası Barry de geri dönüyor. Senelerdir merak ediyordum bu adamı neden sandıktan çıkarmadıklarını? **(Ufak spoiler)** *Resi 3*'ün farklı oyun sonlarından birinde helikopterle gelip Jill'i Raccoon'dan kurtardığından beri ortada yoktu **(Yol güvenli)**. Hafızamı biraz yokladığımda, ilk oyunda Wesker'ın, Barry'nin ailesini rehin alıp adamcağızı istediği gibi yönlendirdiğini hatırlıyorum. Hatta bir aile fotoğrafı da taşıyordu cebinde. Bir de elbette biz 9mm'lik su tabancasıyla gezerken o 44'lük Magnum ile çılgın atıyordu. Neyse efendim, hikâye büyük oranda Moira'nın ve Barry'nin etrafında dönecek. *Resident Evil* ailesinin en eski üyeleri yine geri dönüyor kısacası.

Revelations 2, son zamanlarda adet olduğu üzere co-op oynanabilecek. Son bölümünün yayınlanmasının ardından da kutulu kopyası piyasaya sürülecek. Artık hangisini tercih edersiniz bilmem. Ama ben dizileri biriktirip izlemeyi sevenlerdenim. Muhtemelen disk sürümünü de birtakım eklentilerle falan sürerler piyasaya. Bu arada, oyunun bir de PlayStation Vita sürümü çıkacak. Vita sahipleri cihazlarının üzerindeki tozu üfleyebilirler. **-Faruk**

Tür: Aksiyon **Yapımcı:** Capcom **Yayıncı:** Capcom **Çıkış Tarihi:** 18 Şubat 2015 **Platform:** PS3, PS4, PS Vita, X360, XONE, PC

İstemetre:

BATTLECRY

Bethesda da arenalar ve F2P ödeme sistemleri furyasındaki yerini aldı. E3'ten beri varlığını ufak ufak hissettiren *Battlecry*, elini yüzünü bayağı toplayıp karşımıza dikiliyor artık. Diğer arena oyunlarının aksine 32 oyuncuyu bir haritaya doldurup, barutsuz bir Birinci Dünya Savaşı konseptinde birbirine çarptıran *Battlecry*, kalın kontur çizgileri ve çizim stilini andıran grafikleriyle farklı bir hava taşıyor. 20. yüzyılın başlangıcında tüm barutun yasaklanması, ortamın daha çok yakın dövüşe ve eski usül uzaktan saldırı silahlarına kalmasına sebebiyet vermiş. Bildiğimiz kadarıyla altı sınıf var ve birbirilerinden mümkün olduğunca farklı hissettiriyorlar. Bütün bu arena dövüşleri karmaşasında kendisine yer kapar mı bilemiyoruz ama Bethesda'nın arkasında durduğu işlerde az çok bir standart var artık.

Yapımcı: Battlecry Studios **Yayıncı:** Bethesda **Tür:** Aksiyon / Arena **Çıkış Tarihi:** 2015 **Platform:** PC

İstemetre:







LEGEND OF ZELDA

Durun!... *Zelda* adını gördünüz diye hemen sayfayı çevirmeyin. Tamam; Wii U, Türkiye'de zor bulunuyor olabilir. Ama oyun dünyasının bu yanından kopmamız gerekmiyor... Ayh! İçim bayıldı ikna etmek için. Halbuki **Miyamoto**'nun seyirci olarak oturduğu ve **The Game Awards**'ta gösterilen videodan sonra bu *Legend of Zelda* oyununa erinmeyecek insan yok herhalde. Devasa ve müthiş gözüken bir dünya, atımız Epona ile birlikte keşfedilmeyi bekliyor. Üstelik, Epona ağaçlara ya da engellere çarpmıyor. O kadar akıcı, o kadar pürüzsüz ilerliyor ki... Aksiyon konusunda ise attan atlayıp yavaş çekimde ok yapıştırma özelliği çok cezbedici. *Legend of Zelda* oyunları genelde hep açık dünyadır zaten, ama bu sefer "dünya" kısmı ağır basıyor, ülkeden ayrılan Nintendo'ya tekrar yaşlı gözlerle baktırıyor. Bu konsol her ay daha da güzelleşiyor işte, ne diyelim artık.

Yapımcı: Nintendo **Yayıncı:** Nintendo **Tür:** Macera **Çıkış Tarihi:** 2015 **Platform:** Wii U

İstemetre:



Her ay sağdan soldan bir şeyler öğreniyoruz ve **10 tanesini** bu sayfada topluyoruz!



01 EBOLADAN KORUNMA SİMÜLASYONU

Plague Inc. isimli oyunuhiç duymuş muydunuz? Eğer en çok indirilen oyunlar listeleriyle aranız iyiyse gözünüze çarpmış olmalı. Çünkü son iki ayda Plague Inc. listede hiç hedeflemediği kadar yükseldi. Mayıs 2012'de yayınlanan oyun, ebola virüsünün kontrolden çıktığı ve Amerikan televizyonlarında bir numaralı gündem haline geldiği Ekim – Kasım ayları içinde, iki yılda ulaştığının yüzde 50'si kadar yeni kullanıcıya ulaşmış. (Tam rakamları verseler de, bir cümle kurmak için beş takla atmasak…) Bir salgını başlattığımız ve süreci adım adım işleyip insan neslini tüketmeyi çabaladığımız bu strateji oyununun yapımcısı "İnsanları bulaşıcı hastalıklar konusunda bilgilendirmekte Plague Inc. önemli bir rol oynayabilir" diyor. Haklı.

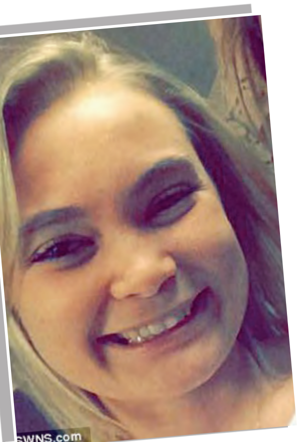


02 OYUNLARIN LANETLİ YILI: 2007

Geçtiğimiz ay Metacritic, yayında olduğu günden bu yana her dalda verilen notların yıllara göre ortalamasını paylaştı bizlerle. Bu tür "ortalama" grafikleri az çok birbirine benzer, çok şaşırtıcı değildir ama Metacritic'in "Oyun" sekmesinde garip bir şey çıktı ortaya. 2007 yılında ne olmuşsa, hem inceleme notları hem de kullanıcı notları çok keskin bir düşüş yaşamış. Modern Warfare'in, Bioshock'un, Orange Box'ın (ve tabii Oyungezer'in) çıktığı yıl yani… Niye ki? Hangi korkunç oyun bütün bu şaheserleri ezip ortalamayı etkileyecek kadar büyük hayal kırıklığı yaratmış olabilir ki? Fish Tycoon mu? Bilemedik.

03 E-VARLIĞIM, E-VARLIĞINA ARMAĞAN OLSUN!

Varlığının yarısını sokaklarda, yarısını dijital dünyada gezdiren insanlar olarak Estonya'dan gelen teklife duyarsız kalamadık: Geçtiğimiz ay Estonya hükümeti, yabancılar için yeni bir vatandaşlık hakkı uygulaması başlattı. 70 Avusturya doları ve parmak iziniz karşılığında Estonya'dan e-vatandaşlık alabiliyorsunuz. Nasıl yani? Yani internetteki tüm varlığınızı Estonya'ya taşıyorsunuz ve dijital kimliğiniz bu ülkenin kurallarına tabi oluyor. Hem dünyada bir ilk olması sebebiyle hem de başı sansürle belada insanlar olarak heyecanlandık.



04 SARILALIM SIKI SIKI

Teletubbies'le büyümüş ve beyninden gelen yanık kokusunu artık kabullenmiş olan nesil, toplanın; size bir sır vereceğiz. Yeşil tepelerin üstünde ışıldayan mavi gözlü, kıkırdayan güneş var ya hani, işte o bebe yıllar sonra kimliğini ifşa etti. Henüz 6 aylıkken alınan kayıt hâlâ bazı televizyonlarda dönmeye devam ediyor olabilir ama o bebek artık 19 yaşında genç bir kadın. İsminin Jessica Smith olduğu önceden de bilinen güneş bebeğin asıl kimliği bugüne dek hiç açıklanmamıştı ama Jessica arkadaşlarıyla bir oyun oynarken sırrını onlarla paylaştı ve yine arkadaşlarının cesaretlendirmesiyle bu bilgiyi ve yeni fotoğraflarını internete de taşıdı. Sonrası, 18,5 yıl sonra yeniden gelen şöhret…

05 BİR E.T. VAKASI DAHA

Bir tarihi gerçeği daha sizlerle paylaşmanın vakti geldi sayın Oyungezer okurları. Evet, yıl 1999, EA Sports'un en popüler serilerinden Tiger Woods PGA Tour'un '99 sürümü aniden piyasadan toplanıyor. Daha doğrusu 100,000 adet PS One sürümü toplanıyor. O zamanlar oyun dünyası bu kadar eğlenceli bir yer olmadığından kimse sebebini merak etmiyor ama artık biliyoruz: Oyunun yapım ekibinden biri nereden esiyorsa diskin içine South Park'ın en tartışmalı bölümlerinden olan Jesus Vs. Santa'yı gizlemiş. Videoya sadece PC'den ulaşılabiliyor olsa da EA tabii ki risk almak istememiş ve oyunun piyasaya çıkan tüm PS One kopyalarını toplamış. Hinliği yapan elemanın akıbetini merak ediyor musunuz? İşte bunu kimse bilmiyor… *Buraya X-Files melodisi gelecek*





06 İYİLİK HER YERDE

Yaşadığımız dünyanın halleri yukarıdaki cümleyle hiç örtüşmüyor, farkındayız ama size küçücük bir hikâye anlatalım, bize hak vereceksiniz. İngiliz oyun blogger'ı Chris Cook, engelli oyunculara destek amacıyla kurulan Special Effect isimli yardım kuruluşuna katkı yapmak istiyordu. Aklına en sevdiği oyunla bir şeyler yapma fikri geldi. Guinness'e başvurdu ve FIFA 15'i en uzun süre oynama rekoru kırmak istediğini söyledi. Sonra da Just Giving üzerinden kampanyasını duyurdu. Hepsi bu… Ve sonuç: 48 saat, 49 dakika, 41 saniye süren ve canlı yayınlanan bir FIFA 15 seansıyla elinden geleni yaptı. İyilik, oyun olup yerini buldu.

08 MIYAMOTO'YU BULDUK!

Tam olarak biz bulduk sayılmaz tabii ama ne zamandır oyun dünyası olarak kendisinden ne haber ne de bir Donkey Kong alabildiğimiz Shigeru Miyamoto, meğer kariyerinin bundan sonrasını sinemaya adamaya karar vermiş. Nintendo'nun babası, Tokyo Uluslararası Film Festivali'nde basının karşısına çıkıp yeni projelerini tanıttı. Pikmin Short Movies isimli, üç bölümlük bir çizgi film serisine başlayacak olan Miyamoto, Pikmin isminden de anladığınız gibi Nintendo evrenini terk etmiş değil. Bu da bir şeydir…



07 Wii U'NUN ALTERNATİFİ: TI-83

Yıllardır şakasını yapıp durduğumuz şey nihayet gerçek oldu. Bir oyun cidden hesap makinesine de çıktı, hem de Snake, Tetris falan değil, bildiğin 2014'ün en iyi oyunlarından olan Super Smash Bros.'tan bahsediyoruz. Omnimaga (hesap makinesi programcılarını buluşturan bir site) kullanıcılarından Hayleia, TI-83 ve TI-84 model hesap makinelerinde çalışan kırpılmış bir SSB yazdı. Oyunda Fox ve Falco oynanabilir karakterler olarak bulunuyor ama açık kaynak kodu sayesinde zamanla başka karakterlerin de listeye eklenmesi bekleniyor. WiiU'nuz ya da 3DS'iniz olmayabilir ama bir TI-83'ünüz varsa oyunu şuradan indirebilirsiniz: ***tinyurl.com/ogz87-ssb***



09 YANLIŞ TAHT İÇİN SAVAŞIYORUZ BEYLER!

Her ay buraya bir Game of Thrones bilgisi koymazsak içimiz rahat etmiyor. Bu ayın GoT tırıvırısı da uğruna her gün bir başka insanın kafası giden meşhur demir tahtla ilgili. Dizide tam bir ergonomik facia şeklinde bir tasarımla gördüğümüz kral tahtının orijinaline (yani R.R. Martin'in hayalindekine) uygun çizimi yayınlandı. Martin tarafından sanatçı Marc Simonetti'ye çizdirilen taht, çok daha heybetli, çok daha kılıçlı, çok daha rahatsız, çok daha canavar görünüyor. Martin "Taht, demir ustaları tarafından yapılmış olmalıydı, HBO'nun tasarımındaki gibi mobilyacılar tarafından değil" diyerek durumu açıklıyor.



10 DÜNYANIN İLK UPLOAD'U

Reddit kullanıcıları sağ olsun, her ay abuk sabuk ama bir o kadar da ilginç bilgilere ulaşıyoruz. İnşallah görmemişsinizdir umuduyla bu ayın Reddit haberine geçiyorum: Dünyanın ilk veri transferinin bir Pan-Am uçağıyla yapıldığını biliyor muydunuz? Fotoğraftaki dev nesnenin 5MB'lık bir sabit disk, çekildiği yılın da 1956 olduğunu söyleyeyim, konu kapansın. Diskte de meğerse dünyanın ilk MP3'ü varmış… Yok, burasını attım.

UNCHARTED 4 A THIEF'S ENDING

YAŞLANDIK BE USTA

-Enis Kirazoğlu



PlayStation Experience'ı canlı izleyemeyenler olarak bir ekran başında toplaşmıştık. Heyecanlıydık. Çünkü neyle karşılaşacağımızı tam olarak bilmiyorduk. Sağ tarafımda duran Serpil'in göz bebekleri büyümüş, hemen solumda duran Sarp'ın nefes alış verişleri hızlanmıştı. Ekipçe odaklanmış ve ekran başına kilitlenmiştik. Oynat tuşuna basmamızla birlikte etrafımızdaki her şey bir an için durdu. Artık sadece biz ve monitörün içerisindeki **Nathan** vardı bu dünyada.

Yaşlı Drake'in suratını çevirmesiyle başlayan heyecan fırtınası, "*Aaa, ohohohoo,*" nidalarıyla sonlandı. İtiraf ediyorum, bu seslerin birçoğu benden çıkmıştı. *Uncharted 4* için yayınlanan bu 15 dakikalık oynanış videosu bana pek çok oyunda vermediğim tepkileri verdirtmişti. Bir yandan, oynayacağım bu yapım için aşka gelmişken, öte yandan kalbim sızlıyordu. Üzgündüm. Çünkü Nathan'in son macerası olacaktı bu yapım. Ve az önce izlediğim bu video, son maceranın kapıda olduğunu bana bir kez daha hatırlatıyordu.

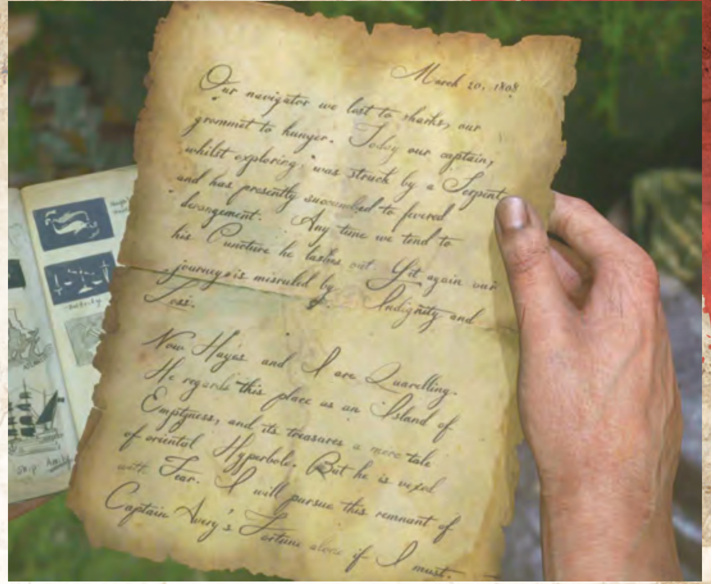
SON BİR SOYGUN İÇİN

Sinematik aksiyonu seven bir insan olarak *Uncharted*'ın son yıllar içerisinde çıkan en iyi seri olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Her bir oyunu ayrı bir macera, her bir oyunu ayrı bir heyecan fırtınası haline sokabilen **Naughty Dog**, oyun tarihine unutulmayacak bir seri kazandırdı. Şimdiyse ellerinin altında yatan yeni teknolojiyle yapabileceklerini görmek için sabırsızlanıyorum. Sinematik aksiyonu en iyi verebilen firma olarak PS4'te gösterdikleri bu ufak video, sabırsızlığımı daha da körüklüyor. Çünkü bu kez sinematik aksiyon, oyunun her alanına taşınmış.

Ormanın içerisinde ufak bir gezintiye çıkan Drake'in düşmanlarla karşılaştığı sahne, yeni oyunun aksiyonu için bana pek çok ipucu verdi. Öncelikle PS4'ün gücü sayesinde çatışma alanlarımızın bir hayli genişleyeceğini öğrendik. Nathan, kalabalık düşman grubundan kaçmak için bir o yana, bir bu yana kendini attı. Bu da demek oluyor ki çatışmalarda çevre kullanımı yeni oyunda çok daha önemli bir etken olacak. Üstelik çevreyi daha iyi kullanabilmemiz için artık elimizde bir adet kamçımız da var. Bu kamçıyı ağaç, kütük vb. yerlere atarak daha uzun mesafeleri rahatça egale edebilecek, düşmanlara sürpriz saldırılar gerçekleştirebileceğiz.

Şu sıralar pek çok aksiyon oyununda cereyan eden dikey alanlarda çatışma, *Uncharted 4*'te de bir hayli önem arz edecek. Sadece bulunduğumuz yerden karşılıklı olarak birbirimize silah sıkmayacak, tepelere çıkarak alan avantajını ele geçirecek, aşağı katmanlara inerek gelen ateş yağmurundan kaçmaya çalışacağız. Özellikle *Uncharted* gibi hareketli bir oyuna bu tarz geniş alan çatışmalarının çok yakışacağını düşünü-





March 20, 1808

Our navigator we lost to sharks, our
grommet to hunger. Today our captain,
whilst exploring, was struck by a Serpent
and has presently succumbed to fevered
derangement. Any time we tend to
his Puncture he lashes out. Yet again our
journey is misruled by Indignity and
Loss.

Now Hayes and I are Quarrelling.
He regards this place as an Island of
Emptyness, and its treasures a mere tale
of oriental Hyperbole. But he is vexed
with Fear. I will pursue this remnant of
Captain Avery's Fortune alone if I must.

yorum. Biliyorum, önceki oyunlarda da benzeri geniş alanlarda mücadele ettik. Fakat bu kez ölçek daha da büyük, gidebileceğimiz alt ve üst katmanlar da daha fazla. Bu da demek oluyor ki kurabileceğimiz çatışma planları da daha çeşitli olacak.

YERİ GELDİĞİNDE SESSİZLEŞEN ADAM NATHAN

Uncharted serisinin belki de üstüne hiç basmadığı fakat çoğu oyundan daha iyi yaptığı gizlilik dinamikleri de yeni oyunumuzda yerli yerinde duruyor. "Benim amacım gizlilik" diyen çoğu oyundan çok daha iyi bir yapı sunan seri, dördüncü oyunuyla da bunu koruyacağını belli etti. Düşmanların sizi fark edip etmediğine göre kendini gizleyen, eğilerek ilerlemeyi tercih eden Nathan, çatışma anında size alandan uzaklaşarak kaçma şansı da veriyor. Es kaza karşılaştığınız ve mecburen çatışmaya girmek zorunda kaldığınız bir ortamdan izinizi kaybettirerek uzaklaşabilmeniz mümkün. Bu noktada "alanı geçmek için tüm düşmanları temizle" mantığının benimsenmemesi sevindirici. İstersek kendimize bir kaçış rotası çizebilecek, elimizdeki oyuncaklarımızı sessizlik patikamızı çizmek adına kullanabileceğiz.

Zaten oynanabilirlik anlamında epey kaliteli olan seri, yeni oyununda daha önce görmediğimiz şeyler yapmayacak olsa bile mevcut kalitesini geliştirecek gibi duruyor. Çatışmada artan dinamizm, yakın dövüşlerde de kendini belli ediyor. Nathan'ın yukarıdan adamın tepesine atlayarak inmesi ve ardından hemen solunda duran kel ile (pardon Sarp) mücadeleye girmesi bu konuda beni oldukça heyecanlandırdı. Artık yakın dövüşler üç tuşta sonlanmayacak, daha sıkı bir mücadeleye girmek zorunda kalacağız. Düşmanın silahına sarılacak, kafasını duvardan duvara vuracağız.

Yalnız kel abimiz (*Ben değil, videodaki –Sarp*) ile olan dövüşte kafama takılan bir şey oldu. Oyunu övüyorum ama gerekli yerde yermek de lazım. Nathan, adamı o kadar hırpaladı, kafasını duvara sürttü, belini tekmeledi, ağzına vurdu hiçbir şey olmadı, ama adamı alıp omzundan yere doğru fırlatmasıyla adamın bayılması bir oldu... Biraz garip değil mi? Umarım dövüşlerin hepsi bu kadar rahatsız edecek şekilde basit sonlanmaz.

Nathan'ın yumruk yumruğa girdiği dövüşlerde de bol bol görebileceğimiz gibi animasyonlar şaha kalkmış durumda. Tırmanırken, sağa sola atlarken, yavaşça yürürken bile Nathan'ın hareketleri çok doğal, sanki içimizden biri, mahallenin sevilen yüzü gibi. Uzak mesafeleri atlama konusundaki şöhretiyle tanınan Nathan, son oyunda bu konuda biraz daha zorlanıyor sanki. Gerçi doğal; artık eskisi gibi genç değil, yaşı gelmiş bir karakter o artık.

DRAKE VE SEVDİKLERİ

Yaşlı Drake'imiz ile çıkacağımız son macera, bizi her zamanki gibi hazine peşinden sürükleyecek. Fakat bu kez elimizin altında yorgun bir karakter var. İşlere eskisi kadar tez canlı yaklaşamayacağız. Daha çok sorgulayacak, daha emin adımlar atacağız. Yaşıyla beraber kişilik olarak da olgunlaşan Nathan'daki bu "ermişlik", senaryoyu da etkileyecektir. Naughty Dog, dramatik bir yapı çıkarma konusunda ne kadar usta olduğunu *The Last of Us* ile göstermişti. *Uncharted*'ın son macerası için de kasvetli bir hava yaratacaklarını tahmin ediyorum. Zaten kendi ağızlarından da bunu doğruladılar diyebiliriz. Sevdiklerini kurtarmak için verilmesi gereken zor kararlar bekliyor Nathan'ı. Peki kim bu sevdikleri?

Şu an için elimizde yaşlı kurt **Sully** ve dördüncü oyunda bir anda ortaya çıkan büyük kardeş **Sam Drake** var. Eksi oyunlarda yer alan kadın karakterleri de göreceğimizi tahmin edersek, Nathan'ın sevdiği birçok ismin son oyunda da yer bulacağını öngörebiliriz. Bizim için güzel haber. Çünkü ne kadar sevdicek, o kadar zor karar demek. Ve ne kadar zor karar, o kadar heyecan...



GÖZDEN KAÇABİLECEK DETAYLAR

PSX'te gösterilen oynanış videosunun ardından oyunun animasyon tarafındaki baş tasarımcısı Jeremy Yates, akıl tutulması yaşadığımızı düşünmüş olacak ki (haklı) gözden kaçırabileceğimiz ufak ama önemli detayları Twitter'dan paylaştı:

- Silah kılıflarınız eski oyunlardaki gibi hareketsiz değil. Artık onların da birer animasyonu var. Zıpladığınızda, koştuğunuzda, kısacası her hareketinizde gerçekçi bir şekilde tepki veriyorlar.
- Nate artık parmaklarını gerçeğe daha uygun hareket ettirebiliyor. Tabii yapımcı ekip de buna uygun bir şekilde yeni bir tırmanma sistemi geliştirmiş.
- Nate'in asılı kaldığı yerde parmak izlerinin belirmesi detayını da paylaşalım.



2014 YILININ EN İYİ oyunları

2014'ün ne kadar saçma ve aynı zamanda ne kadar kendine özgü bir yıl olduğunu anlamamız için o toplantıyı yapmamız gerekiyormuş. Yılın tüm anlarını ve oyunlarını hatırlamak için masanın çevresine dizildiğimizde elimizde birtakım listeler, kategoriler, yıl içinden derlenmiş önemli haberler, tartışmalı pozisyonlar falan vardı ve amacımız aralarından en önemlileri yuvarlak içine alıp dergiye taşımaktı. Fakat sanki bütün yılı aynı ortamda, aynı oyunlar hakkında konuşarak geçirmemişiz gibi herkes kendi evreninden, kendi diliyle bir şeyler anlatmaya başladı. Bir de tabii o meşhur "tuhaf sessizlik" anları… Anlayacağınız, kolay olmadı. Uzlaşmak da, ayıklamak da, birbirimizi ikna etmek de her zamankinden zordu bu yıl. 2014'ün oyunları farklı yönleriyle farklı oyuncular tarafından öyle çok övüldü, o kadar çok dışlandı ki biz de bu büyük kaostan nasibimizi almış olduk.

Belki de artık "yılın oyunları" konseptine eskisi kadar ihtiyaç duymuyoruz, oyunlarla ilişkimiz eskisine göre daha kişisel ve o yüzden birbirimizi belli kriterler üzerinden kendi tarafımıza çekemiyoruz. O yüzden ilerleyen sayfalarda okuyacaklarınız, tereddütsüz bir fikir birliğinin ürünü yazılar değil. Bu yıl disiplinli, temiz, bilimsel kriterlerimizi bir yana koyup 12 Kızgın Adam formülüyle çalıştık. Gürültünün içinden sivrilen sesleri alıp sayfalara yaydık. Son halini okumak için ben de sabırsızlanıyorum…



ÇIKTIĞINI BİLE UNUTTUK WILDSTAR

Öyle karman çorman bir hype makinesinin içinde yaşıyoruz ki artık. Oyunlar çıkmadan önce banner'lar, röportajlar, fuarlarda dans şovları, videolar. Hele ki o videolar... Önce çıkış videosu, ah pardon çıkış videosu teaser videosu. Evet evet, dalga geçmiyorum. Hatta bundan önce de gizemli bir tweet. Ne etti? Çıkış videosunun teaser videosunun heyecan yaratan gizemli tweet'i. Yok, böyle abartılı bir heyecan kampanyasına dayanabilecek herhangi bir oyun olamaz.

O nedenle oturup 2014'ün oyunlarını tartışırken sadece son üç ayda çıkan AAA'ları hatırladığımızı fark ettik. Yahu bu yılın başında hiç oyun çıkmadı mı? Çıkmasına çıktı ama, akılda kalmayı bırak ismi bile bugüne gelebilenler o kadar az ki. *Titanfall* vardı, bildiniz mi? **Respawn Entertainment** çok çılgın bir iş yapıyordu, Microsoft'a özeldi. Titan'lar ve akrobatik pilotlarla tam bir arena FPS başyapıtı olacaktı.

Hadi biraz daha yakına geleyim, *The Elder Scrolls Online* vardı. Benim 30 saat aralıksız oynayarak denek olup dosya konusu yazdığım, *WoW*'u tahtından indirmeyecek olsa da *Elder Scrolls* hayranlarının bir şekilde tartışarak hayatta tutacağı oyundu. Evet evet, derdimiz


The Elder Scrolls Online


Titanfall

beğenilip el üstünde tutulması değil. Bugün hâlâ yerin dibine sokuluyor olsa da bir şekilde hatırlanıyordur, değil mi? Ama yok, *TESO* da sessizliğe gömüldü. Biz kaç verdik notunu, hatırlıyor musunuz? Hatırlayamazsınız, çünkü ofisçe o kadar sıkıldık ki sonuna bile gelemedik artık! Bayıldık, baydık!

Ama bu yıl bayrağı *WildStar* taşıyor. Çünkü diğer bahsi geçen oyunlar mükemmel değillerdi. O oyunlar hatalara sahiplerdi. *WildStar* ise olmuştu. Kendince kitlesini oluşturabilecek kadar kimlikli, dolu bir dünyaya yetecek kadar içerikli, alıp yürüyebilecek bir DVO idi. Ben dergide iki sayfa Portal'da yazdığımda sizlere yetmedi, sosyal medya *WildStar*'a ne kadar az yer verdiğimizi söyleyip durdu.

2014 biterken dolu dolu incelemesine rağmen en az konuştuğumuz, hatta kafamızdan tümüyle sildiğimiz yegâne AAA oyun *WildStar*'dı işte. **-Sarp**

YILIN KARAKTERI PAGAN MIN

Bu sene yılın karakteri olsa olsa **Jonathan Irons** olur diyorduk. Çünkü arkasında **Kevin Spacey** vardı. Hatta bire bir oydu yahu! Karizmatik sesiyle, *House of Cards*'daki Frank Underwood'u andıran tavırlarıyla tam on ikiden vurdu. Üstelik Ubisoft, **Vaas**'a yaklaşacak başka bir kötü karakter daha yapamazdı. O nedenle **Pagan Min** konu dışıydı.

Ama iş öyle olmadı. Pagan Min, açık ara mimiğinden jestine, seslendirmesinden mantık yapısına kadar bu seneye damgasını vuran karakter oldu. Oynadığımız karakterlerin kimlikleri gittikçe silikleşirken kötülerin gözümüzde yükselip karizmasıyla sevdirdiği 2014'te Min'e başından geçenler yüzünden biraz sempati, hatta zorlarsak sevgi bile duyuyorduk. Moda tercihleri kötü olsa da yazılmış olan karakterin ayaklarının yere basışı, Kevin Spacey'nin her türlü karizmasını üzgünüz ama yerle bir etti. "*Orada otur ve bekle, birazdan geleceğim*" diyen adamın sözünü dinlemeyerek neler kaçırdığınızı bir bilseniz... **-Sarp**



YILIN STRATEJİ OYUNU

THE BANNER SAGA

Banished, yılın en akılda kalan bağımsız yapımlarından biriydi kuşkusuz. Luke Hodorowicz adlı programcının tek başına yarattığı şehir kurma oyunu, çok basit gibi başlayıp giderek derinleşen ayrıntıları, "mikro yönetim içinde mini mikro yönetim" tarzı ve ileri görüşlü planlama gerektiren strateji derinliğiyle oyun severlerin beğenisini kazandı. Savaşsız ve düşmansız, 5 – 6 kişilik bir topluluktan küçük çaplı bir kasabaya giden yolda insancıklarımızı zorlu doğa şartlarına, hastalık ve açlığa karşı korumaya çalışırken her bir bireye gözümüzden bile daha iyi bir baktığımız *Banished*, 2014'ün unutulmaz strateji deneyimleri arasında yer almayı fazlasıyla hak etti.

Wargame: Red Dragon ise, *Wargame* serisi için güzel bir devam oyunu oldu. Soğuk savaş döneminde geçen kurguya dayalı senaryolara sahip, kendine özgü bilinçli taktikler gerektiren ayrıntılı ve gerçekçi yapısı aynen devam ederken, Uzakdoğu ülkeleri ve deniz savaşlarının eklenmesiyle strateji türünde yılın hatırlanmaya değer yapımlarından biri oldu *Wargame: Red Dragon*.

Yılın strateji oyunu ödülünüyse *The Banner Saga*'ya vermemiz gerekiyor. Asıl özeti "acı dolu bir yol RYO'su" olsa da, *Banner Saga*'nın taktik-strateji tarafı da fazlasıyla derindi. Geliştirdiğiniz yetenekleri sıra tabanlı strateji türündeki dövüşlerinde birebir kullanmanız gerekiyordu. Kurduğunuz stratejiler, imkânsız gibi gözüken çatışmalarda ve dövüşlerde hayata geçince mutlu oluyordunuz. Yıl sonuna doğru iOS'a çıkarak o platformda da yılın en iyi oyunları arasına giren *The Banner Saga*, yüreğinin hakkıyla bu yılın en iyi strateji oyunu payesini alıyor. Devam oyununu da merakla bekliyoruz. **-Noyan & Sinan**





Banished



Wargame: Red Dragon

YILIN YARIŞ OYUNU

FORZA HORIZON 2

Geçen yılın sonunda çıkan *Gran Turismo 6*, *Forza 5* ve *NFS: Rivals* ile başlayan yarış oyunları furyası 2014'te de aynı hızla devam etti. İnsan soruyor ister istemez; bunca yıldır neredeydiniz ey yapımcılar!!?

Üç tane kallavi adayımız vardı bu yıl ve hakikaten ödülü hangisine verirsek verelim eğreti durmazdı. *Mario Kart 8* şahane bir parti oyunuydu. Tek başınıza ya da internet üzerinden oynuyorsanız o kadar da tatlı olmuyordu, o nedenle biraz göz ardı etmek durumunda kaldık.

Grid: Autosport o yarış/mücadele hissini en iyi veren oyun olmasıyla çok güçlü bir adaydı. Çok bağımlılık yapamıyordu ama yine de rahatlıkla yılın en iyi yarış oyunu olabilecek kalitedeydi.

Amma ve lakin ağzımızı asıl açık bırakan oyun *Forza Horizon 2* oldu. Gayet arcade bir sürüşü vardı ama her arabanın farklı hissettirmesi bir şekilde başarılmıştı. İçerik konusunda acayip zengindi, multiplayer'ı çok eğlenceliydi, ama en çok da açık dünyası hayran bırakıyordu. Bundan sonra açık dünya yapısıyla gelecek yarış oyunları iki kere düşünmek zorunda. **-Ömer**

EN KÖTÜ UYARLAMA

RAMBO THE VIDEOGAME

Bu yıl da yapımcılar sağ olsun, pek çok kötü uyarlama gördük. Özellikle iyi giden serilerin başarısız devam oyunları bu noktada başı çekti. *The Amazing Spider-Man 2*, *Transformers: Rise of the Dark Spark* oynarken surat buruşturduğumuz, aslında iyi çıkmasını beklediğimiz kötü uyarlamalardı. Ama hepsinin arasında bir isim vardı ki bu kategorinin birincisi olmazsa olmazdı. Çıkacağını duyduğumuz anda kötü olacağını bildiğimiz, çoktan önyargılarımıza kurban giden bir isimdi o. Kimden mi bahsediyorum? Tabii ki bandanalı savaşçımız Rambo'dan bahsediyorum! Sadece nişan alarak ilerlediğimiz, filmdeki seslerin çıkarılıp ara sahneye konulduğu, müthiş(!) grafiklere sahip bir oyundu *Rambo: The Videogame*. Ne demişler, "Ardına 'The Video Game' ibaresi gelen oyundan korkacaksın."

Bir de bu yılın olay filmi *Interstellar*'ın mobil oyunu çıktığını biliyor muydunuz? Boş verin, bilmeyin. **-Enis**

SİMULASYON ÇILGINLIĞI

GOAT SIMULATOR

Geçen yıl *Surgeon Simulator*'ın üstlendiği "tüm zamanların en simülasyon olmayan simülasyon oyunu" ödülünü bu yıl *Goat Simulator*'a takdim ediyoruz. Zaten simülasyon türü artık öyle bir hale geldi ki, ödülü ya her yıl tekrarı çıkan *Zibilyon Tane Aynı Simulator 201X*'ten birine ya da her yıl giderek çılgınlaşan "simülasyon olmayan simülasyonlar"dan birine vereceğiz.

Goat Simulator bir tarafta meleşirken, *Catlateral Damage*'da evde yalnız kalan ve bu fırsatı etraftaki her şeyi kırıp dökerek değerlendiren yaramaz bir kediyi yönettik. Ama bu, son yamasıyla *Goat MMO Simulator*'a dönüşen oyunumuzun eline su dökemedi.

Beri yanda da *Train Simulator 2015* geçen yılın üstüne pek az şey katarak, Steam'deki 2000 dolarlık DLC'leriyle çufçuflamaya devam etti. *Farming Simulator 2015*'le hayatımızda önemli bir rol oynadı, *Car Mechanic Simulator 2014* ise "ustacım alttan bir tıkırtı geliyor ama..." temalı fantezilerin diğer tarafını oynamamızı sağladı.

Kısacası bu yıl simülasyon sevenler için alabildiğine dolu ve garip geçti. Darısı 2015'te çıkacak olan ayı, kaya ve ekmek simülasyonlarının başına! **-Sinan**



ELVEDA TITAN

Blizzard'ın, belki de *Heroes of the Storm*'dan çok daha fazla beklenen projesiydi. Yedi yıl boyunca yapılan, ismini bile asla resmi ağızlardan tam olarak duymadığımız oyun projesi Eylül ayında çöpe atıldı. *Project Titan*, Blizzard'ın hiçbir zaman resmi olarak açıklamadığı o yeni nesil DVO için aslında tümüyle çöpe atılmadı diyebiliriz; *Overwatch*'ın birçok temel fikri nereden geldi sanıyorsunuz?

Titan'ın yapısına dair hâlâ resmi bir açıklama yok. Bildiğimiz her şey ise Kotaku'nun derlediği, *Titan* projesinde yer alan 30'a yakın insanın anlattıklarından oluşuyor. Hatta bununla ilgili geçen aylarda iki sayfalık bir Olay Mahalli de yazmıştık. *Titan* gibi dev bir projenin harcadığı işgücü ve paradan sonra fişinin çekilmesi, Blizzard gibi genelde attığını vuran firmaların bile yanlış yöne sapabileceklerinin göstergesi aslında. Ama ne yalan söyleyeyim, okuduğum kadarıyla şöyle bir karşısına geçip oynamak isterdim *Titan*'ı. Kim bilir istediklerini yapsalardı, nasıl bir çılgınlık çıkardı ortaya. **-Sarp**



İMKÂNSIZ AŞK

2014'te öyle uzaktan bakıp kafa sallamakla yetindiğimiz güzel oyunlar da vardı bol kepçe.

Başlığımız "imkânsız aşk" değil de "tuzlu aşk", "kazık aşk" ya da "zahmetli aşk" falan olsaydı Nintendo'yu döşerdik buraya aslında. Yani uğraşırsanız, paraya kıyarsanız falan Nintendo oyunlarını oynamanız imkânsız sayılmaz ama kaçımız bu işe girişiyor ki? *Bayonetta 2*'dir, *Mario Kart 8*'dir, öyle uzaklardan el salladığımız dostlarımız olarak kaldılar birçoklarımız için. Bir de Japonya'da çıkan ama Batı'ya uğramayan oyunlar var tabii. Mesela *Dengeki Bunko Fighting Climax*. *Sword Art Online, Durarara!, Toradora, Oreimo* gibi roman/animelerden bir sürü karakterin birbirine daldığı şamatalı bir dövüş kendisi. İnsanın canı çekiyor yahu! Daha bunun yanına *Super Robot Wars O.G. Infinite Battle, Trip World* gibi bir sürü isim eklenebilir ama uzatmanın âlemi yok, alıştık neticede Japonya'ya uzaktan bakmaya.

Bir de tabii Japonların çoktan oynamaya başladığı ama bizim biraz daha beklememizin gereken *Monster Hunter 4* gibi yapımlar var. Neyse ki onlar için tek gereken sabır. **-Ömer**

Wii U MIC HOME BATTERY TV CONTROL POWER START SELECT X Y A B

MIDDLE EARTH: SHADOW OF MORDOR

YILIN AKSİYON OYUNU

Aksiyon gibi bir kategoride yılın oyunlarını seçerken kıstasın ne olması gerektiğini bayağı uzun süre konuştuk. Benim bir düsturum vardır bu konularda: Seçeceğimiz oyun en azından bir sene (ama mümkünse daha uzun süre) ardıllarına referans olmalı. Yani bir oyundan bahsederken "İşte …*'daki şu mekanik bunun en iyi örneğiydi*" diyebilmeliyiz.

Bu sene çok ağır bir *yeniden yapım* silsilesi vardı ve o oyunları ekleyip eklememeyi de tartıştık. Neyse ki kendi yuvaları var onların, burada sadece yıl içinde çıkmış oyunları masaya yatırdık rahatça. *Dark Souls 2*, tahmin edeceğiniz üzere üstünde konuştuğumuz en sıkı oyunlardandı. Her ne kadar baskın RYO öğeleri olsa da oyunun temeli aksiyona, hem de bilinçli ve dikkatli bir aksiyona oturuyordu. Diğer bir adaysa *Bayonetta 2*'ydi. Ofiste Ömer oynadı, biz izledik. Oynamaya kalktığımızda Ömer kolu elimizden aldı, tekrar oynadı. Ömer yokken oynayalım dedik, Ömer Wii U'yu alıp eve götürdü. Gördüklerimizden ziyadesiyle memnun kaldık ama, Nintendo Türkiye'de yok işte. Onun serzenişi de yine bu sayfalarda, merak etmeyin.

Gelelim şu referans olma mevzusuna. *Shadow of Mordor*, tüm özellikleri ele alındığında ortalamanın üstünde bir oyundu. Senaryosu daha iyi olabilirdi, Talion daha güçlü yazılabilirdi, Mordor'a piknik alanı da konulabilirdi. Ama **Nemesis Sistemi**, rastgele karakter yaratılan oyunlarda bir mihenk taşı oldu. Senaryonun baş kötüsünü boş verin, oyun her daim yeni baş kötüler (nemesis) yaratıyordu. Üstelik rastgele olan sistem sıradan bir uruk'un da bu şansa sahip olmasına izin veriyordu. Şansına sizi oklayan bir kule muhafızı ya da ağzınıza metal kalkanı vuran iri kıyım birisi mesela… Bu döngü devam ediyor ve hiç sıkmıyordu. Diğer oyunlar da başarılıydı, ama Nemesis Sistemi son birkaç yılda aksiyon oyunları bakımından karşımıza çıkan en iyi şeydi. Diğer mekanikleri ve özellikleriyle çıtayı yüksek tutmayı başaran *Shadow of Mordor* da böylelikle yılın aksiyon oyunu olmayı hak etti. Bundan sonra birkaç yıl ne zaman dinamik yaratılan NPC'lerden bahsetsek, *Shadow of Mordor* orada referans vermemiz için bekliyor olacak. **-Sarp**


Dark Souls 2

OCULUS'TA FACEBOOK QEYFİ

Oculus Rift'in, yani bir Kickstarter kampanyası olarak manşetleri kaplayan bir donanımın Facebook'a ait olması insana garip hissettiriyor. Bir tarafta Kickstarter koşullarını bilmeyen bağışçılar şirkette hisseleri olduğunu sanıp sevinirken diğer tarafta oyunların arkadaş istekleriyle gölgeleneceğinden korkanlar var. Bunların dışında da milyon fikir var tabii ve siz hangisine sahip olsanız da bu gerçeği değiştirmiyor: Facebook, Oculus'u 2 milyar dolara satın aldı 2014'te.

Bunun ardından Oculus'un hâlâ otonom olarak çalışacağını, yani işlerine sürekli burun sokulmayacağını belirten Facebook yetkilileri doğruyu söylüyor da olabilirler. Nihayetinde bu haberden sonra yıl içinde yeni bir (satılmayacak olan) prototip, **Crescent Bay** ortaya çıktı. Oculus yola devam ediyor. Ama ben Facebook tişörtü giyen John Carmack düşüncesiyle ürpermeye devam ediyorum. Benim kafa da orada kaldı. **-Sarp**

SHOVEL KNIGHT

Dinozorlar, toplanın, size çok önemli bir bilgi vereceğim şimdi. Aranızda "ya retro biterse, pikseller geride kalırsa, keserim lan kendimi" diye endişe yapanların olduğunu duyuyorum. Sakin olun beyler bayanlar. Retro ruhunun bir yere gittiği yok, güçlenerek karşımıza gelmeye devam ediyor üstelik.

(Psssst, Shovel Knight) Hangi birinden başlasam yahu. *Legend of Grimrock 2* oynadınız di mi? Unutulmaya yüz tutmuş dungeon crawler türüne suni teneffüs yaparak hayata döndüren *LoG*'un devam oyunu ortalığı yıktı geçti, bize gezilecek yeni zindanlar, yeni karakterler, yeni bir hikâye verdi ve 86 **Metacritic** ortaması tutturdu *(Shovel Knight diyorum, pssst).* 87 ortalamalı *Towerfall Ascension* bize piksellerle bezenmiş çoklu oyuncunun ne kadar eğlenceli, ne kadar kahkaha dolu olabileceğini gösterdi *(Heyyy, Shovel Knight).* 83 ortalamalı *Super Time Force Ultra* bizi pikselli dünyasında zaman yolculuklu platformlara davet etti.

(Shovel Kn…) Tamam yahu ilk seferinde de duymuştum, sona sakladım sadece. Evet, *Shovel Knight*. Yılın retro bombası; inanılmaz eğlenceli, retro taklidi yapan değil sonuna kadar retro olan, **Yacht Club**'ın *Giana Sisters* gibi zorlu platform oyunlarının hasretini çeken oyunculara yaptığı büyük sürpriz. Yılın retro oyunu seçilse birinciydi kendisi. Yılın platformu, yılın en komik karakterleri, en nefis platform mekanikleri, en keyifli boss dövüşleri, en kürek şövalyesi ödüllerini de kendisine takdim ediyorum çaktırmadan. **-Eser**


Legend of Grimrock 2


Towerfall: Ascension

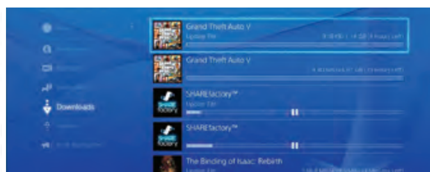


OYUN GİBİ DLC' LER

Firmalar için DLC'nin iki adet silah, bir adet haritadan ibaret olduğu şu günlerde, bizlere geçmişteki "ek paket" günlerimizi anımsatan dolu DLC'leri görünce heyecanlanmadan yapamıyoruz. Aldıkları vakti ve parayı sonuna kadar hak eden, oyunun içerisinden çıkarılıp önümüze konulmadığını belli eden, bizleri mevcut evrende farklı hikâyelere götüren DLC'lerin her zaman başımız üzerinde yeri var. Bu yıl, başımızın üzerine çıkan, oynarken ayrı bir keyif veren iki adet DLC'miz vardı. *The Last of Us* için çıkan *Left Behind* ve *Batman Arkham Origins* için çıkan *Cold, Cold Hearth*. İkisi de ana oyunu bütünleyen, iki saate yakın süren etkileyici yapımlardı. Ana oyundan bağımsız olarak, tek başına bile ayakları üzerinde durabilecek güzelliktelerdi. İşte bize bunlarla gelin! İki adet silah, bir adet haritayla değil! **-Enis**

KONSOLSUN SEN, KONSOL KAL

Yeni nesil konsollarla aşağı yukarı bir yıldır haşır neşir durumdayız. İki popüler markanın da piyasaya bir cihaz sürmüş olmaktan öte, bir ekosistem yaratma derdi var. Bizim de elbette ki buna bir itirazımız yok. Xbox One'ın TV uygulamaları, PS4'ün sosyal özellikleri cidden kullanması gayet keyifli araçlar sunuyor. Ama elbette ki cihazların bunca kabiliyetinin bir bedeli olacaktı. Konsolu bir açıyorsun, sistem yazılımına güncelleme gelmiş; indirsin, kursun diye bekliyorsun. O bitiyor, oyunların güncellemeleri başlıyor. Tamam da be arkadaş, 10GB güncelleme mi olur? (*AC Unity*'nin son güncellemesi 6.7GB idi.) Hepimizde de süper hızlı, yayla gibi kotasız internet yok ki. Kısacası dostlar… 2014 yılı birçok yeni şeyin başlangıcı olmuş olabilir ama konsolların tak & çalıştır döneminin sonuydu. **-Faruk**





NBA 2K15



Sporda özgün oyun kıtlığı var bu sene. *NBA 2K15*'in ipi göğüslemesi kulağa şaşırtıcı gibi gelebilir başta. Ancak PC sürümünün iyice derlenip toparlanması, kariyer modunun sürükleyici bir öykü eşliğinde sunulması bile bu ödülü hak etmesi için yeterliydi. Gerçek oyuncuların ve efsanevi koç Doc Rivers'ın seslendirdiği, alıştırmalar ve eğitimin kariyer moduna başarıyla yedirildiği etkileyici hikâye, "Spor oyununda hikâye mi olurmuş?" sorusuna güzel bir cevap verdi aynı zamanda. Şut zamanlaması çubuğunun eklenmesi, takım kurup çevrimiçi maçlar yaptığımız My Park modunun sağlam geri dönüşü gibi güzel hareketleri de unutmayalım. *FIFA 15* bu yıl getirdiği yeniliklerde özellikle maç atmosferiyle göz doldururken, saha içinde ve oynanışta beklentileri karşılayamadı. *PES 2015* için, eski kendine özgü ruhundan, eğlenceli ve mantıklı sayılabilecek oynanıştan uzaklaşıp lisans, grafik gibi farklı kulvarlara yönelmesi ise pek iyi olmadı. *FM 2015*, gene sanal teknik direktörlerin favori oyunu oldu olmasına fakat oynanışa getirdiği birtakım yenilikler, Türkçe çevirideki düzeltmeler bizi kesmedi ve arabirimde yapılan değişikliklerin yılların *FM*'cılarınca işlevsel bulunmaması nedeniyle yılın spor oyunu olamadı.

Heyecanlı, renkli basketbol ve futbol maçlarıyla spor oyunları adına güzel bir yılı tamamladık diyebiliriz. 2015'in seri oyunlarına bolca yenilik; tenis, golf, atletizm, boks gibi spor dallarında bir sürü oyunlar getirmesini dileyerek ödül seremonisini kapatalım öyleyse. **-Noyan**



Football Manager 2015



FIFA 15

PARA TUZAĞI DUNGEON KEEPER

Bu yıl cüzdanımızdaki paraya göz diken ama bir kuruşunu dahi hak etmeyen öyle oyunlar çıktı ki... Ama hiçbiri **EA**'in efsanevi *Dungeon Keeper* rezilliğinin eline su dökemedi.

Adın Electronic Arts olacak, PC oyuncularının büyük bir hasretle andığı bir oyunu alıp mobile uyarlayacaksın. Sözde free2play olarak yutturacaksın, ama oyun daha ikinci dakikasında "bağa para vir!" diye bağırmaya başlayacak! *Dungeon Keeper*'da zindanın her bir karesini Imp'lerinize kazdırır ve 9 karelik alanlar açtırıp buralara odalar yaptırırsınız. Oyunun mobil versiyonundaysa her bir kare için 4 saat beklemeli ya da para vermelisiniz! En basit odayı yapmak için bile 1,5 gün beklemek veya 5 dolar ödemek zorunda kalmak da neyin nesidir?

Bu muhteşem hamlesi nedeniyle EA'i tebrik ediyor, bundan böyle herhangi bir PC klasiğini ellememelerini, hatta mezarlarında rahat bırakmalarını rica ediyoruz! **-Sinan**

DÖVİZLERİ bozdurmasak mı?



Steam'in Türk Lirası'nı sistemine entegre edeceğini ilk kez Ocak ayında duyduk. Steam Dev Days'den sızan bu bilgi yılın sonlarına doğru gerçeğe dönüştü. İlk gün ne de güzeldi. Herkes 1 dolar=1,5 TL sisteminden çok mutluydu. Ama kimi firmalar ertesi gün bir anda euro'ya geçmeye karar verdiler. O nedenle fiyatlar üç katına fırladı, biz oyuncular da kalakaldık. OGZ yazarlarından Nurettin Tan Change.org'da şansını denedi, insanlar Valve'ı mail yağmuruna tuttular, ama sonuç aynı kaldı.

Gerçi **Ubisoft**, **2K** ve birkaç ufak yayıncının oyunları dışında genel fiyatlar fena sayılmaz. Ama akıllara kazınan en bomba olaylardan biri, *Civilization: Beyond Earth*'ün pop-up ekranında 179,00 TL'lik fiyatını kutucuğa sığdıramamasıydı. **-Sarp**



YILIN FPS OYUNU

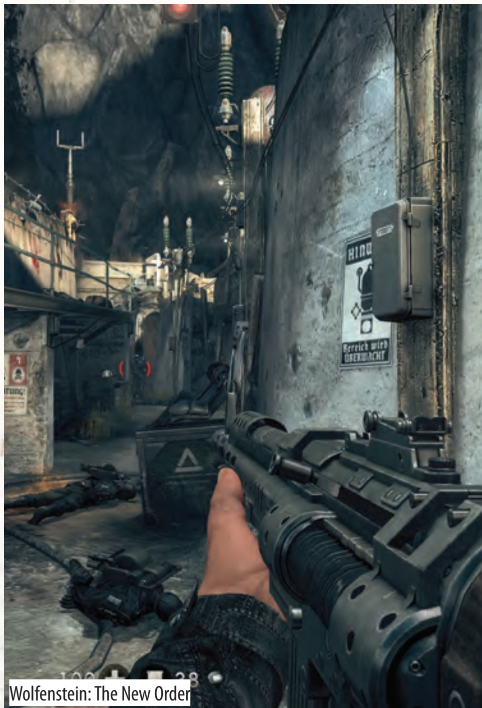
ALIEN ISOLATION

2014 gerçekten de FPS'ler bakımından olumlu yönde şaşırtıcı geçti. *Call of Duty* yıllardan sonra kendini beğendirdi, önceki oyunun pratikte aynısı olan *Far Cry 4* de bayağı başarılıydı. Çağların ötesinden gelen *Wolfenstein* bile eskiyle yeniyi çok güzel harmanladı.

Ama yılın sürprizi, *Total War* serisiyle bildiğimiz **Creative Assembly**'nin bizi bir uzay üssüne hapsedip kan ter içinde, korkmuş ama tatmin olmuş bir şekilde karanlık koridorlarda sürünmemizi sağlaması oldu. *Alien Isolation*, bu yılki FPS'lerin en iyisiydi.

Kabul, "FPS" kısaltmasındaki "shooter" kelimesinin hakkını tam olarak yerine getiremiyordu. Ama karakterin gözünden gördüğümüz, elimizdeki bir düzine aletle kendi stratejimizi belirlediğimiz bir oyundu *Alien Isolation*. Yıllardan sonra ilk kez adam gibi bir *Alien* oyunu oynamamızı sağladı. Ve işin ilginci, *Amnesia* gibi benzerleri kısa süreler içinde dehşet yaratırken, *Alien Isolation* 20 saat boyunca gerilimi ve korkuyu taze tutmasını bildi.


Far Cry 4


Wolfenstein: The New Order

Bu türde arkadan gelen *Far Cry 4* ise dikey oynanışı ve ufak tefek yeniliklerine rağmen *Far Cry 3*'ün biraz allanıp pullanmış hali gibiydi. Buna rağmen, çok kaliteli hazırlanmıştı. Çıkalı üç ay olmasına rağmen, harita editörü sayesinde hâlâ zevkle oynanıyor. Bir diğer adayımız olan *Borderlands: The Pre-Sequel!*, garip isminin haricinde *Borderlands 2*'yi seven herkesi tatmin etmeyi başardı. Yılın *Alien Isolation* haricindeki büyük FPS sürprizi ise tartışmasız olarak *Wolfenstein* oldu. **-Sinan**

DERDİ OLAN OYUNLAR

THIS WAR OF MINE

"Ammaaan, bu nasıl bir oyunmuş böyle, pis pis grafikler..." diye başlayıp kendi cehaletimizden utanarak bitirdiğimiz oyun sayısı hiç de az değildi 2014'te. Oyun öğelerini giderek daha ustalıkla kullanan yapımcılar, ortaya çıkan birbirinden eşsiz oyunlarla içlerini bize döktüler. *Among the Sleep*'te boşanmış bir anne babaya sahip olmanın bir çocukta yarattığı travmayı, *Neverending Nightmares*'de obsesif kompülsif kişilik bozukluğu olan birinin gözünden gündelik yaşamın neye benzediğini, *A Bird Story*'de naif bir dostluk ve kırıklık hissini gördük, yaşadık, oynadık...

Bir de *This War of Mine* vardı. Bugüne dek kimbilir kaç kez savaş oyunlarında kurşun sıkmış oyunculara, o kurşunların yanlışlıkla nerelere isabet ettiğini gösteriyordu bu oyun. Tamamen hayatta kalma üstüne kurulu mekaniklerinin yanına savaşta sivil olma hikâyesi eklemişti. Hem çok sürükleyiciydi, hem garip şekilde eğlenceliydi hem de derdini anlatırken çok soğukkanlıydı. Çoğumuz "tam da hayalimdeki oyunu yapmışlar" dedik, *This War of Mine*'ın hayalimizdekinden çok daha iyisini başardığını bildiğimiz halde. **-Serpil**



SÜRPRİZ YAPANLAR
DIVINITY original sin

Beklemediğimiz güzellikler de geldi 2014'te başımıza. Ya da "güzel olmasını beklediğimiz ama daha da güzel gelen güzellikler" desem daha doğru olur sanki.

Mesela savaşın sivil tarafını başarılı bir şekilde yansıtan *This War of Mine* bolca beğeni topladı. **Obsidian**'ın elinden çıkacağından dolayı umutlu olduğumuz *South Park: The Stick of Truth* da beklentilerin çok ötesinde, South Park sevenleri kıran (iyi anlamda) bir yapım oldu. Değişik aksiyon-bulmaca oyunu *The Fall* da birçoklarını kendine bağlamayı bildi. *SimCity*'den ağzı yananların feryat ettiği bir dönemde birçoklarının "yapılmış en iyi şehir kurma oyunu" olarak nitelendirdiği *Banished* de şüphesiz en dikkat çeken sürprizlerden biriydi.



Ama bu ödülümüz *Divinity: Original Sin*'e gidiyor. Seriye uzak olanlar bir tarafa, seriden ne derece kaliteli yapımlar çıkabileceğini bilen oyuncuların bile bütün beklentilerinin ötesindeydi *Original Sin*. Başarılı Kickstarter kampanyasının ardından evet, iyi bir oyun bekliyorduk ama yıllar sonra bu denli şaşalı bir çıkış yapan *Dragon Age: Inquisition*'la kıran kırana çekişebilecek derecede harika bir oyun da beklemiyorduk doğrusu. -**Ömer**

OYUNCULUĞUN SAFLARI BELLİ OLDU:
gamer gate

Ağustos 2014, **#Gamergate** adında bir skandalla çalkalandı. Ucundan girip girdabına kapıldığımız on sayfayı aşkın bir de dosya konusu yaptık hatta konuya dair. Oyun dünyasında seksist düşüncelerin, oyuncu kültürünün erkek egemen ve kökleri yine erkeğe özel safi bir eğlence olarak görülmesinin de içinde bulunduğu bayağı karmaşık bir olaylar dizisiydi Gamergate.

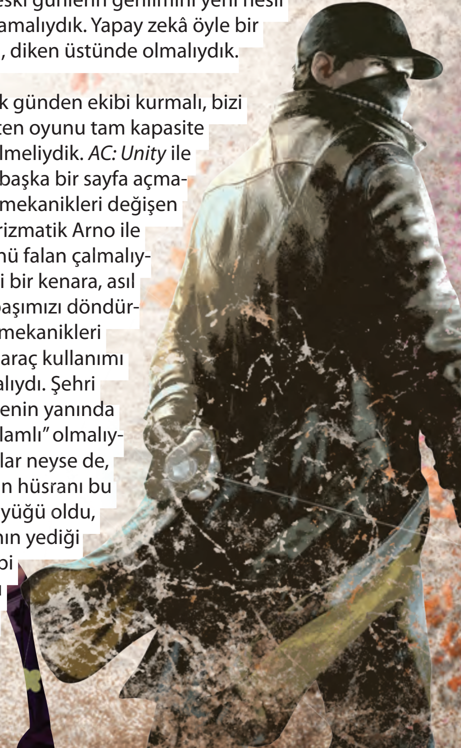
Bağımsız oyun geliştiricisi **Zoe Quinn**'in iyi bir inceleme adına bir Kotaku editörüyle ilişkiye girmesi iddiasıyla habercilik etiğini de sırtlanan mevzunun karmaşası bugün bile devam ediyor. "Oyuncu" (Gamer) tanımını dahi tartıştığımız, özellikle biz erkeklerin doğuştan sahip olduğumuz özgürlüklerle aslında ne kadar kör olabildiğimizi anlatan, bu kadarcık alanda boğazlasanız özetleyemeyeceğim, kimi platformlarda gayet aptalca ama kimi platformlarda ciddi fikirler doğurabilecek bir konu başlığıydı. Ama en aşağılık anları Gamergate destekçilerinden bazılarının tecavüz, cinayet vb. tehditlerinden oluşuyordu. Nereden bakarsanız bakın, oyunları seven insana hiç yakışmayan şeylerdi. -**Sarp**



NE HAYALLERİMİZ VARDI!
WATCH_DOGS

Son dönemlerin havalı kelimelerinden "inovasyon"u dergide çarşaf gibi kullanmak istiyorduk bu sene. Yeni nesil konsollar, sosyal medya entegrasyonları... Kısacası gelişim göreceğimizi sanıyorduk bu sene. Bağımsızlar ruhumuza işlerken AAA'lar ağız sulandırmalıydı. *Destiny*'nin lobi sistemiyle hop oturup hop kalkmalıydık mesela. On yıllık projenin ilk adımlarını hissetmeliydik. Ya da *Thief*'le eski günlerin gerilimini yeni nesil grafiklerle yaşamalıydık. Yapay zekâ öyle bir gelişmeliydi ki, diken üstünde olmalıydık.

DriveClub'da ilk günden ekibi kurmalı, bizi bir kere bekleten oyunu tam kapasite tecrübe edebilmeliydik. *AC: Unity* ile tertemiz, bambaşka bir sayfa açmalıydık ya! Tüm mekanikleri değişen bu oyunda karizmatik Arno ile kızların gönlünü falan çalmalıydık. Ama hepsi bir kenara, asıl *Watch_Dogs* başımızı döndürmeliydi. Hack mekanikleri sıkmamalıydı, araç kullanımı yavan olmamalıydı. Şehri güzel görünmenin yanında biraz daha "anlamlı" olmalıydı. Diğer oyunlar neyse de, *Watch_Dogs*'un hüsranı bu senenin en büyüğü oldu, diyetteki insanın yediği hamburger gibi içimize oturdu resmen. -**Sarp**



YILIN ONLINE DENEYİMİ

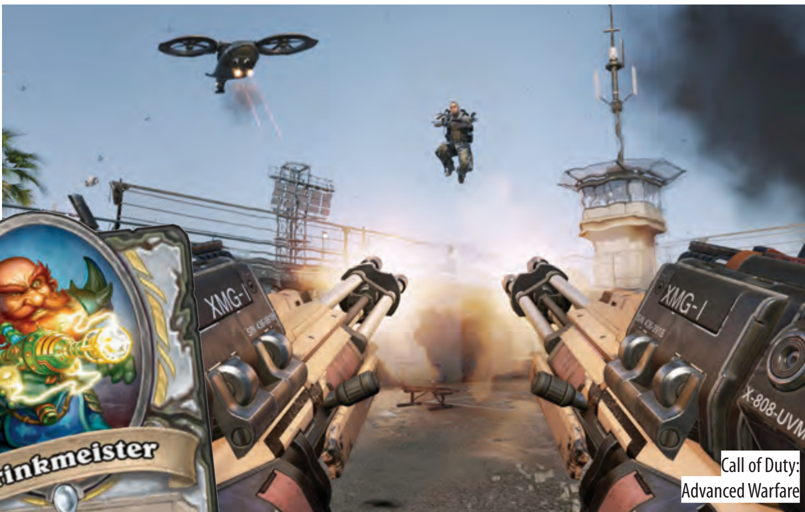


DESTINY

Eskiden ne güzel, DVO diye bir kategori yapar geçerdik. Son yıllarda Online diye bir kategoriye de ihtiyaç duyuyoruz. Çünkü işin devasa olmayan, kimi zaman teke tek kapışmaya kadar indiği daha ufak arenaları da var.

Bu kategoride *Hearthstone*'u bekleyenleri üzeceğiz. Çünkü beta meta, o oyun 2013'te çıkmadı mı arkadaş ya?! Şaka bir yana, *Hearthstone* çok başarılı olsa da tam bir kitle deneyimi değil. Nihayetinde iletişim sınırlı, sadece iki kişiyi odaklayan bir sistemi var. Diğer büyük bir aday ise *Call of Duty: Advanced Warfare* idi. *CoD* serisi hep multiplayer özellikleriyle övünür ve tecrübe eden herkes *AW*'nin *Titanfall*'a bile biraz tepeden baktığını kabul ediyor. Hak ederek hem de.

Ama iş bir birinci seçmeye geldiğinde, tüm hatalı hamlelerine rağmen zafer *Destiny*'nin oldu. Çünkü ufak arenaların ötesinde bir hikâyeye bağlı olan, adımları birbirilerinden kopuk olmayan, grup içeriği diğer oyunlara göre daha ince işlenmiş ve rafine edilmiş bir oyun olduğundan aldı bu ödülü. Üstelik tasarlanan haritalarının kişilikleriyle ve temel oynanış mekanikleriyle de başarılıydı *Destiny*. Son olarak sürekli gelen destek, yamalar ve düzeltmeler de cabası. Tabii *"Ne olabilirdin, ne oldun ey Destiny!"* diye dert yanıyoruz hâlâ. Ama 2014'te çıkan tüm oyunlar için bu serzenişimiz. **-Sarp**



Call of Duty: Advanced Warfare



NOTLARKEN KAFAMIZ neredeydi?

??

Öncelikle şu aşağıdaki listeye bir bakmanızı rica ediyorum:
Daylight: 8+
Our Darker Purpose: 9+
Teslagrad: 9
Wildstar: 9+
Civilization Beyond Earth: 9
Geçen yılın dergilerine bakarken gözlerimizin acımasına neden olan kısımları alıp koyduk buraya. Evet, bu notları verirken biraz abartmışız. "Ömür boyu oynarım ben bunu" kafasına girip heyecan yaptığımız da oluyor, "herkes oynamalı, herkes!" diye dikkat çekmeye çalıştığımız da… Bu da zaman zaman notlara hatalı bir şekilde yansıyor işte. Dönüp bir daha oynamadığımız oyunlar bile derginin not ortalamasını feci yükseltebiliyor. Yani Allah aşkına, *Civilization V* orada mis gibi dururken *Beyond Earth*'e 9 vermek nedir Oyungezer?

Çok yüksek notların yanında bir de *The Elder Scrolls Online* gibi birkaç ay hakkında inceleme yazmaya devam edip hiç not vermediğimiz bir örnek de var. İçimizden gelmemiş demek ki. Bir de *PES 2015*'in PS3 sürümüne 6 verdik, halbuki hâlâ oynuyoruz. Ayıp etmişiz.



BEYAZ VE SİYAH BİR HİKÂYE

Karanlık ve tatsız bir dünya içinde, bir umut ışığı gibi bir oyundu *Monochroma*; tıpkı hikâyesi gibi… *"Mount & Blade serisinin yanına bir başarı hikâyesi daha eklenir mi?"* diye gözünün içine baktığımız bir projeyken, bir anda gündemden düşüverdi. Çok ince bir çizginin üzerinde yürüdü **Nowhere Studios** ekibi… Yürüdükleri yolun verdiği yorgunlukla son düzlükte gaza biraz erken bastılar. Belki çok çok daha iyi bir oyun, çok daha cilalanmış bir yapım altına imza atabilecekken, prematüre sayılabilecek bir doğum gerçekleştirdiler. Olsun… Belki de şu anda sektörümüzün en deneyimli ekibine sahipler. *Monochroma* macerası aslında halen devam ediyor. Hazır Steam indirimleri de başlamışken, altında müthiş bir emek yatan bu güzide projeyi hatırlamamak olmazdı. **-Faruk**



KUŞ AVLAMAK SERBEST OLSUN!

İnsanların nefretle telefonlarının camlarına parmaklarını bastığı bir oyundu *Flappy Bird*. Çıkışı 2013 Mayıs'ı olsa da olay 2014'ün başında patladı. Milyonlarca insan yüklenip oyunu indirince, sevgi-nefret çekişmesinden doğan bir bağımlılıkla oyunun müptelası oldular. Ya bir insan kendisine bu kadar sıkıntı yaşatarak iki borunun arasından pikselli bir kuşu geçirmeye neden çabalar? Bu sorunun cevabını tüm yıl sosyologlar aradı zaten.

Flappy Bird, patlamasından kısa süre sonra mobil marketlerden kaldırıldı. Bunun sonucunda *Flappy Bird* yüklü telefonlar uçuk fiyatlara internette satılmaya başladı. Her gün yüzlerce farklı klon oyun marketlere salındı, sonra ayıklanması bir dert oldu. Yapımcı **Dong Nguyen** herhalde bu sene en çok küfredilen, aynı zamanda da en sağlam paraları kazanan oyun yapımcılarından oldu. Bu arada oyunun klonları arasında bilgisayarda oynanan ve birçok kişiyi bir araya getiren sürümler falan da mevcut. Ya da kuş yerine daha çirkin, pis, absürt şeyleri uçurduklarımız da. *Flappy Bird* sadece bir oyun değil arkadaşlar, bir yaşam tarzı çünkü. **-Sarp**





DIVINITY: ORIGINAL SIN

En zor kategorilerden biridir aslında RYO. On tane aday oyun olsa onu da birbirinden tamamen farklı yapıya, farklı oynanışa sahip olabilir. O yüzden karar vermesi de en zor kategoridir aslında bu. Bir *Divinity* ile *Dragon Age*'i karşılaştırmak, *Wasteland 2* ile *Child of Light*'ı kıyaslamak, *South Park*'ı bu denklemde bir yerlere oturtmak zordur. Ama bazen de içinizdeki sesi dinlersiniz, size 'işte bu!' dedirten oyunu ararsınız. Ve cevabınız bellidir, *Divinity: Original Sin*.

Tamam, *Wasteland 2* çok sağlam bir oyundu, keza *Child of Light* da öyle, hatta *Legend of Grimrock 2* de. Ama teknik kusurların azlığı, sunduğu oyun süreleri, karakter zenginliği gibi kıstasları göz önüne alınca zaten ortada yalnızca iki aday kalıyordu: *Divinity* ve *Dragon Age*. *Divinity* neredeyse kusursuz yapısı, sunduğu inanılmaz rol yapma çeşitliliği, alışılmış kalıpların dışına çıkarak savaş ortamlarını bizzat element güçlerini kullanarak manipüle etmemizi sağlaması, bir rol yapma oyununda görmek isteyebileceğimiz neredeyse her türlü unsuru bir şekilde oyuna yedirmiş olması ile gönlümüze resmen taht kurdu. *Dragon Age* tahtı sağlam bir şekilde sallasa da yıkmayı başaramadı.

Unutmaya yüz tuttuğumuz CRPG türünü bizlere cesurca hatırlattığı için *Divinity*'ye yılın RYO'sunun yanında bir de cesaret madalyası takmak ve ekstra teşekkür plaketi sunmak istiyorum. **-Eser**



ESKİNİN YENİSİ GTA V



Hep diyoruz… Büyük ve kapsamlı bir oyun yapmak eskisinden pahalı, zahmetli… Eh, yeni nesil cihazlar da bu maliyet ateşini iyice harladı. Yapımcılar da aynı oyundan mümkün olduğu kadar para kazanmak isteyecek elbet. Bunlardan bazıları bizim cebimizi vakumlama düşüncesini bizden saklama gereği duymayacak kadar kötüyken bazıları da gökkuşağı kusmamıza sebep olacak kadar efsane çıkıyor.

Toplantı masasında biriktirdiklerimizin arasında bize unutamadığımız anılar hediye eden *The Last of Us*'ın PS4 için çıkan *Remastered* versiyonu; yıllar öncesinden çıkıp gelerek puslu anılarımızı yüksek çözünürlüklü yeni grafikleriyle berraklaştıran *Final Fantasy X*; remake değil, kendini adeta baştan yaratan *Metro*'nun Redux hali ve adaylar arasında aslı ve remake'i arasındaki zaman en fazla olan (25 yıl kadar) şahane platform oyunu *Strider* var. Peki bizim gönlümüz kime kaydı?

"Oyun" dediğimiz, muhtemelen çok basit ama sonunda dönüp dolaşıp Rockstar'ın kazandığı bir şeydir. *GTA V* bir önceki nesilde nasıl kalbimizi fethettiyse, yeni nesil donanımlara gelen şekli de o derece kendimizden geçirdi bizi. Eskisi de olsa, yenisi de olsa bir yarışın içinde *GTA* varsa, tacı ona vermek zor olmuyor. Yılın yeniden çevrimi *GTA V*'tir… Nokta (ve ünlem)! **-Faruk**

YILIN FİRMASI

Nintendo

Küsüz Nintendo'ya. Pek konuşmuyoruz kendisiyle. Kendi öyle istedi, yapacak bir şey yok.

Ama arkadaş Nintendo bu sene ne yaptı öyle yahu! Neredeyse bütün sevilen serilerinin yeni oyunu çıktı ve hepsi de acayip beğenildi. Bir baksanıza şunlara: *Mario Kart 8, Super Smash Bros., Donkey Kong Country: Tropical Freeze, Pokémon Omega Ruby / Alpha Sapphire*… Bunlara *Captain Toad* ve *Kirby* oyunlarını da ekleyin… Eh tabii 3. parti oyunu olsa da Wii U'ya özel *Bayonetta 2*'yi de bir zahmet unutmayın… Bir de Zelda oyununun duyurusu? 2014, Nintendo'nun yılıydı.

Hele ki 2014'ün firmaların bitmemiş oyun çıkarma, oyunlardan içerik çıkarıp sonradan DLC ile satma, sunucu hizmetini doğru düzgün sunamama, aslında süper olmayan oyunları şişirip şişirip sunma gibi alışkanlıklarının iyice tavan yaptığı bir yıl olduğunu düşünürseniz sevin ya da sevmeyin, sapasağlam oyunlar çıkaran Nintendo'ya saygı duymamak elde değil. **-Ömer**

Vanishing of ETHAN CARTER



Son yıllarda **Telltale Games**'in macera türünü yeniden gözümüze sokması şüphesiz ki iyi sonuçlara yol açtı. Kendi oyunlarının kalitesi bir yana, piyasaya getirdikleri bu hareketlilik *Broken Sword*, *Dreamfall* ve *Tex Murphy* gibi eski isimleri de yattıkları yerden çıkarmış oldu. Ama 2014'te sessizce ve gizem dolu bir şekilde gelen *The Vanishing of Ethan Carter* bizi beklemediğimiz yerlerden vuran tek oyundu. *TWD*'nin ilk sezonunun kalitesini yakalayamaması, *The Wolf Among Us*'ın beklentilerin ötesine geçememesi ve *Broken Age*'in henüz tamamlanmamış olması nedeni ile *The Vanishing of Ethan Carter*'ın sessiz çığlığı, arkasına atmosfer ve dokunaklı bir hikâyeyi de alarak Red Creek Valley'den yükseldi. Evet, bitmemiş tüm sezonları dışarıda bıraktık bu sene de.

Manzaraları seyretmekten buraya neden geldiğimizi ve Ethan Carter'a ne olduğunu bile umursamaz olduğumuz anlar oldu. Serbestçe dolaşabildiğimiz dünyası, kısa ama tatmin edici hikâyesi ve eşsiz atmosferinin yardımı ile bizi içine çeken, derinden etkileyen tek macera oyunuydu bu sene. Arada güzelim müziklerini dinleyip oyunu düşündükçe hâlâ gözümüze bir şey kaçması tesadüf değil. Bu oyunu "yaşamanızı" kesinlikle öneriyoruz. **-Pozan**





YILIN TRENDİ

ERKEN ERİŞİM

Bizim zamanımızda, bir oyun çıkmadan önce demosu çıkar, oynanır, beğenilirse satın alınırdı. Şimdi, oyun çıkmadan önce "oyun çıkmış gibi" yapıyor, satın alınıyor, ve büyük ihtimalle o oyun asla tamamlanmıyor. Biz de bir şey diyemiyoruz.

Steam'de Erken Erişim'le satışına başlanan oyunların sadece %25'i tamamlanıyor. Birçok proje, "bu oyuna ilgi oluşmayacak galiba" diye bağımsız yapımcılar tarafından terk ediliyor demek bu. Kimisi buradan gelen parayı çarçur ediyor veya başka projelere yatırıp geliştirme sürecini uzatıyor. Kimisi de "hacı Erken Erişim'den 10 bin tane sattım 20 dolara, 200.000 dolarımı aldım gidiyorum" diyebiliyor. Ve bu öyle bir sistem ki, hiçbir şey söyleme hakkımız yok!

Steam'in EE sisteminde neyle karşılaşacağımızı artık biliyoruz. Ama farkında olmadan *Ubisoft, Microsoft, Sony* gibi devasa firmalar da 2014'te bu hastalığa yakalandılar, ama daha beter bir şekilde: *Assassin's Creed Unity, Halo: The Master Chief Edition* ve *Driveclub* gibi oyunlara çatır çatır para ödedik, ama oyunların yamuk yumuk ve tamamlanmamış halde piyasaya sürüldüğünü kutuyu açtıktan sonra öğrendik. Hâlâ da bu üç oyunun tüm özellikleriyle oynanabilir hale gelmelerini bekliyoruz.

Biz oyuncular sağa sola para savurmaya bu kadar hevesli olduktan sonra, bu "bitmemiş oyunu iteleme" trendi de büyüyerek devam edecek gibi gözüküyor. Erken erişim ve ön sipariş olaylarında gözü açık olmak lazım. **-Sinan**

2014 YILININ EN İYİ oyunları



Dosyanın bu en son ve en önemli sayfasını, kimin adayı kazanırsa o yazsın diye kararlaştırmıştık. Ve olaylar öyle gelişti ki, hiçbir adayım olmadığı için ben yazıyorum… Anlatayım.

2014 büyük oyunların yılı değildi. İddialı projelerin çoğu, türlü sebeplerle havlu attı. Ne *Assassin's Creed Unity*'de istediğimizi bulduk, ne *Destiny*'de, ne *Watch Dogs*'da, ne *Driveclub*'da. Bu oyunlar zaten adaylarımız arasına bile giremedi.

Diğer yandan çok iyi bir aksiyon oyunu olmasına ve ait olduğu dünyaya saygıda kusur etmemesine rağmen *Shadow of Mordor* da güçlü bir aday olamadı mesela. Çünkü çoğumuzda, sonuna kadar oynatacak bağımlılığı bile yaratamadı. Benzer şekilde *Dragon Age: Inquisition*, *Dragon Age* serisi için çok büyük bir atılım olsa da ne rol yapma oyunları adına çok yeni bir deneyimdi ne de 2014'ü özel kılacak kadar heyecan verici. Bir ara *Alien: Isolation*'a gitti kafamız, "acaba" dedik, ama yok, içimize sinmedi, herkesin mutlaka oynaması gereken "o oyun" *Alien* da değildi… *Wasteland 2* ve *Divinity* cılız kalıyordu, *Far Cry 4* hikâyesi hariç her şeyiyle *3*'ü tekrar ediyordu. *GTA V* desen, *GTA V*'ti işte, geçen yıl oynadığımız (PS3), bu yıl bir daha oynadığımız (PS4), seneye bir daha oynayacağımız (PC) oyunu 2014'ün en iyisi seçemezdik. Bir oyuna her sürümünde yılın oyunu payesini vermek bize göre değildi. Yeni bir oyun arıyorduk, yeni ve her şeyi değiştiren bir oyun… Bulamadık.

Bağımsız oyunların bahçesi de çok sakin ve neşesizdi 2014'te. Korku oyunları çok baskındı ve bilirsiniz, ne kadar severseniz sevin, korkarak oynamak bünyeyi çok çabuk yorar. Çok beğenerek oynadıysak da *Among the Sleep*'in ya da *Shovel Knight*'ın ya da *Brofroce*'un gücü, tüm yılı taşımaya yetmezdi. Bir yönüyle çok işler başaran ama onun dışındaki özellikleriyle vasat kalan öyle çok oyun vardı ki çevremizde…

Saat gece yarısına yaklaşırken, toplantı masasında umutsuz gözlerle birbirine bakan birkaç kişi kalmıştık. Artık "2014'ün en iyi oyunu hangisiydi" sorusunun bir cevabı olmadığını birinin yüksek sesle söylemesi gerekiyordu. Kendi adayını en hararetli şekilde savunanlarımız bile bunu duymak istiyordu artık ama nedense kimseden ses çıkmıyordu. Dayanamadım, toplantının başında söylediğimi tekrarladım; "Bence 2014'te yılın oyunu yoktu". Hararetli bir sessizlikle onaylayan bakışlar arasında not defterimi, telefonumu, dergilerimi toplamaya başladım… **-Serpil**

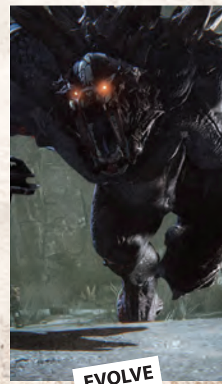
ÇIKSALARDI YARIŞTA BAŞI ÇEKERLERDİ

Halbuki ne umutlarla girmiştik 2014'e. Yeni nesil konsolların gücüyle parlamaları için bu yıl önemli diye düşünmüştük. PC cephesi de bundan nemalanır, herkes güçlenir düşüncesindeydik. Önceki sayfalarda okudunuz zaten, bel bağlayıp hayal kırıklığına uğradığımız oyunlar sel olmuş, akıyor resmen. Ama bir de zamanında 2014'ü hedef gösterip bir bir bu hedeften şaşanlar var. Onlara ne diyelim?

Gerçi arkada kalan kayıp neferlere bakıyoruz da, bitmeden ya da iddiasının arkasını dolduramadan çıkmanın da kimseye yararı yok. Yine de bu oyunları gördüğümüz kadarıyla piyasada karşılasaydık, "Yılın Oyunu" tartışmasına girerlerdi, eminiz. **-Sarp**


TOM CLANCY'S THE DIVISION


THE WITCHER 3 WILD HUNT


EVOLVE


BATMAN ARKHAM NIGHT

inceleme

Bilen Adam

STEAM OYUN YAPIMCILARININ DOSTU MU?

Steam'in durdurulamaz yükselişi sürüyor. 2014 yılbaşı indirimlerinde anlık oyuncu sayısı yeni bir rekor kırarak 8.156.000'e ulaştı. Hepimiz her gece saat 8'de gözlerimizi dikip "acaba hangi oyunlar indirime girecek?" diye bekler olduk. 60 liralık, 120 liralık oyunları 10 liraya almanın bağımlısı olduk. PC oyun sektörü Steam'deki bağımsız, AAA, garip, bedava, çok pahalı oyunların oluşturduğu kozmopolit karmaşa sayesinde çoktan konsol piyasasını solladı geçti. Artık oyunların duyuru videolarında bile "for Windows" veya "for PC" değil, "upcoming for Steam" yazıyor.

Peki, Steam gerçekten sektöre faydalı oluyor mu? Yoksa, oyun yapımcılarının üstündeki tekelci bir yapı haline mi geldi?

Aslında Steam'in büyük marketlerden, oyunların da o marketin rafları için tırmalayan ürünlerden hiçbir farkı yok. En üstteki vitrin, en değerli alan. Ve Steam bu alana sadece en çok satan oyunları yerleştiriyor. Yeni çıkan çok az oyun vitrinden kullanıcılara kendini gösterebiliyor. Nowhere Studios'un kurucusu **Burak Tezateşer**'in bir yazısında bahsettiği algoritmaya göre, her gün çıkan tüm yeni oyunlara ana vitrinin altındaki "Yeni Oyunlar" sekmesinde 1 milyon gösterimlik bir hak veriliyor. Steam gibi bir canavarda bu gösterim adedi ancak yarım saat orada durmanıza yetiyor. Ve eğer bu yarım saat içinde diğer yeni oyunlardan fazla satamazsanız, Steam'in arka koridorlarında kayboluyorsunuz.

Ama bu kaçınılmaz bir durum. Apple Store için de böyle, Gamestop için de, Migros için de... Ürünü satan yer ile ürün arasındaki doğal seyir bu şekilde. *Star Citizen* ve *Elite: Dangerous* gibi çok seyrek gelen başarılı örnekler haricinde kendini göstermek için mutlaka Steam gibi bir dükkâna mahkumdur ürün sahipleri, çünkü milyonlarca müşterinin bir arada gezdiği bir dükkânda bulunmak, kendi kıyıda köşede kalmış dükkânınıza müşteri çekmeye çalışmaktan daha evladır. Netekim, bu yılbaşında da 8 milyon müşteri gezdi Steam Bakkaliyesi'ni.

Bugün, 10 yıl öncesine göre çok fazla oyun platformu için çok daha fazla sayıda oyun çıkıyor. Bunca oyun arasından sizin yaptığınızın oyunculara ulaşmasının bir garantisi, Steam diye bir platform olsa da olmasa da, yok. Steam açısından ise en çok satılma potansiyeli olan oyunu en ön plandaki vitrine taşımasından daha doğal bir şey yok; ne de olsa her satılan oyunun %30'unu alıyor. Bu yüzden, Steam ne oyuncular, ne de yapımcılar açısından "kötü bir iş" yapıyor. PC oyunculuğunu ayağa kaldıran, bir Titan haline geldikten sonra bile "kullanıcılarım için ne yapabilirim?" sorusunu sürekli kendisine soran ve yenilikler getiren bir sistem. Ayrıca büyük ölçüde PC'deki korsancılığın düşmesini de sağladığı bir gerçek.

İlk baştaki soruyu cevaplayacak olursak, evet, Steam oyun yapımcılarının dostu. Sadece artık Microsoft ve Sony'yle boy ölçüşen dev bir platform olmasının getirdiği sıkıntıları yaşıyor. Yapımcıların ise bu sıkıntılar karşısında alışılmışın dışında çözümler üretmesi gerekiyor.



İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
A Bird Story	7+	67
Archeage	7+	80
Assassin's Creed Rogue	7+	73
Assassin's Creed Unity	6+	71
Bayonetta 2	9+	91
Call of Duty: Advanced Warfare	7+	78
Company of Heroes 2: Ardennes Assault	8	81
Dragon Age Inquisition	9	85
Dreamfall Chapters - Book One: Reborn	7+	73
Far Cry 4	8+	80
Farming Simulator 15	7	66
Football Manager 2015	9+	80
Freedom Wars	8	73
Gabriel Knight 20th Year Edition	6+	74
GTA V	9+	96
Halo Master Chief Collection	7	85
Minecraft PS4 Edition	8	89
Project Spark	6	73
Shin Megami Tensei IV	7+	83
Sunset Overdrive	8+	81
This War of Mine	8+	82
World of Warcraft: Warlords of Dreanor	8+	87
Wayward Souls	7	87

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.

İNCELEMELERDE BU AY

Nasıl Notluyoruz?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

10 Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.

9 Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.

8 Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.

7 İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.

6 Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.

5 Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.

4 Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.

3 Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.

2 Berbat bir oyun.

1 Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.

"Very" Tabanı

Steam'de en çok oynanan oyunlar

Steam aynı anda oyun oynayan oyuncu rekorlarını kıradursun, platform üstünde en çok oynanan oyunlar hangileri diye hiç merak ettiniz mi? Aşağıdaki rakamlar belli bir gündeki zirve rakamları elbette ve sürekli değişiyor. Ama ilk üçün Valve oyunu olmasının haricinde, ilk 10'da sadece bir tane 2014 çıkışlı oyun olması, bayağı eski birkaç oyunun hâlâ listeye girmesi gibi ilginçlikler var.

OYUN ADI	OYNAYAN KİŞİ	OYUN ADI	OYNAYAN KİŞİ
1. Dota 2	873.100	6. Civilization V	56.900
2. CS: Global Offensive	349.600	7. Garry's Mod	57.200
3. Team Fortress 2	86.200	8. Counter-Strike	34.500
4. Football Manager 2015	69.800	9. Payday 2	30.400
5. The Elder Scrolls V: Skyrim	57.900	10. Warframe	26.000

ELITE: DANGEROUS

UZAYDA HAYAT VAR -ALİ SEZGİN

İster kabul edin ister etmeyin, fabrikasyon oyunlar çağında yaşıyoruz. Her sene birbiri ardına çıkan markalar, uzadıkça uzayan senaryolar, oyun içi alımlar derken, muhtemelen hepimiz için en önemli faktörü, yani ruhu yavaş yavaş kaybediyoruz. Oyunları oynama nedenimiz de bu nedenden dolayı değişmeye başladı. Hayatta kalmaya çalışmak ya da dünyayı ele geçirme planları yapmak; ne olduğu fark etmez, oyun oynarken hayatın bize koyduğu sınırların ötesinde bir deneyim arıyoruz. Daha büyük, daha önemli bir şeye ait olduğumuzu hissetmek istiyoruz. İşte bu hissi büyük ve kabalık sahnelerle, yavaş çekim patlamalarla, hiç sahip olamayacağımız yeteneklerle vermeye çalışan çok oyun var. *Elite: Dangerous*'ın farkı ise tek ve çok önemli bir noktadan geliyor: Fabrikasyon oyunlar bu anları oyuncuya ödül olarak sunarken, *Elite: Dangerous* her şeyi akışına bırakıyor. Kendinizi o kokpitte ilk bulduğunuz andan itibaren küçük başarılarınıza büyük ödüller almak yerine, tek ve devasa bir özel deneyimin parçası olduğunuzu hissediyorsunuz.

3300 yılında geçen oyunda insanlık uzaya yayılmış ve ulaşabildiği gezegenlerde bulunan doğal kaynakları sömürmeye başlamıştır. Federasyon, İmparatorluk ve İttifak olarak ayrılmış üç büyük güç kendi aralarında savaşırken, bu itişmenin ortasında kalan bizler de az bulunan kaynakları -çoğu zaman kaçak yollarla- taşıyarak geçinmeye çalışıyoruz.

Elite: Dangerous öyle hop diye başlanabilecek bir oyun değil. Özünde mal taşımaya dayalı *Euro-Truck Simulator* benzeri oyunların uzayda geçeni olarak bakabilirsiniz. Elbette işin içine diplomasi, kaçakçılık ve korsanlık gibi deneyiminizi zenginleştiren kavramlar da giriyor ama onları şimdiden anlatıp kafanızı karıştırmaya gerek yok. Kelle avcılığı yapmıyorsanız veya birilerinden kaçmıyorsanız çoğunlukla uzay kamyonculuğuyla uğraşıyor olacaksınız.

OYUNUN 1984'TEN GELEN BİR MİRASI VE BU MİRASA UYGUN BİR BAŞLANGIÇ GEMİSİ VAR: SIDEWINDER

Oyunun nasıl çalıştığını anlamış olmanız nasıl oynandığını anladığınız sanrısı yaratmasın sizde, çünkü işler asıl bu noktadan itibaren karışmaya başlıyor. Oyunda kullandığınız araçları uçurmayı başlamadan önce uzayın ne kadar büyük olduğunu anlamanız gerekecek ki ben en büyük şoku bu aşamada yaşadım. Oyunun başında bir şekilde uzay istasyonundan çıkıp bir başka yıldız sistemine ışık hızında uçsanız da karşınızda size doğru son hızda yaklaşan devasa bir güneş gördüğünüzde, bir şeylerin yanlış olduğunu anlıyorsunuz.

KARGOLARI SIFIRLAMAK

Uçmak da işin bir başka zorlu kısmı. Oyunda çok fazla ayar var ve bunların tamamının bir noktada kullanılması gerekiyor. İniş takımlarının kaldırılması, hiper hız için düzgün ayarların açılması, enerjilerin silahlara veya kalkanlara yönlendirilmesi, hızın ayarlanması gibi çok sayıda kontrol var. Hepsini aynı anda kullanmasanız da, bir noktada gerekecekleri için ezberlemeniz gerekiyor. Geminin içindeki arayüz de çok kolay değil. Gidilecek rotanın belirlenmesi, ticari altyapıya göre ayar çekilmesi ve yerine göre görevlerin seçilmesi gerekiyor. Bunları okurken içinizden "o kadar da zor değildir ya" diyorsunuz biliyorum ama eğer *Elite: Dangerous*'ın sizi soğutacak bir özelliği varsa muhtemelen zorluğu olacak. Şahsen oyunu aldığım ilk beş günde, eklenen bütün eğitim videolarını birebir yapmaya çalışarak zamanımı geçirdim ve bütün videolar bittiğinde bile yeterince iyi olduğumu düşünmüyordum. Oyunu oynadığım süre boyunca, üzülerek de olsa haklı çıktığımı belirtmek zorundayım.

Bütün eğitimleri tamamlayıp aracınız ve arayüz üzerinde hakimiyet sağladıktan sonra oyuna gerçek anlamda başlayabilirsiniz. *Elite: Dangerous*'ta gördüğünüz her küçük

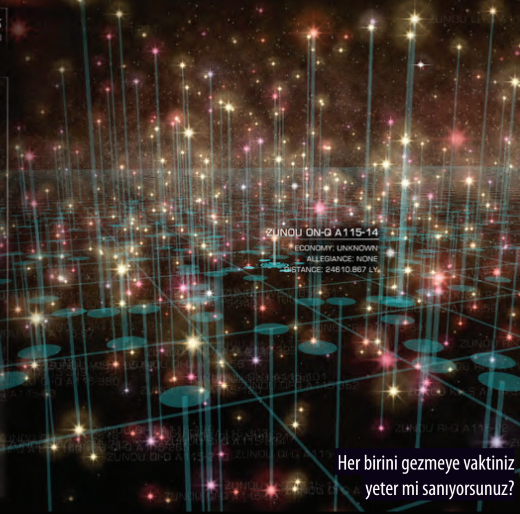


OCULUS RIFT VE HOTA DENEYİMİ

Elite'i ofisteki Oculus Rift ve oyun koluyla kısa bir süre deneyebildim. Bu deneyimin ne kadar etkileyici olduğunu, sonunda Oculus Rift siparişi vermiş olmamdan çözebilirsiniz. İlk duyurulduğunda heves edilen FPS oyunlarının aksine bir yarış aracının koltuğunda olmak veya bir uzay gemisi kullanmak çok daha mantıklı. Oculus Rift'i Elite'te kullanırken, gemi üzerindeki menülere başınızı çevirerek ulaşabiliyor ve kokpit içinde serbest görüşe kavuşuyorsunuz. Üstelik uzay boşluğunda mideniz de tahmin ettiğiniz gibi bulanmıyor. İt dalaşlarında görüş imkânını artırması, uzay istasyonlarına, yıldızlara gerçekten bakabiliyor olmak kelimenin tam anlamıyla bambaşka bir duygu. Yaklaşık 7-8 aydır Oculus Rift kullanmama ve teknolojisine hayran kalmama rağmen, henüz bunun tam anlamıyla sektörün geleceği olduğuna ikna eden bir yapım görmemiştim. Elite Dangerous'ı Oculus Rift ile oynadıktan sonra sanal gerçekliğin radyodan televizyona geçiş kadar önemli bir atılım olduğuna tam olarak emin oldum.




Bazen öyle yıldızlar görüyorsunuz ki boyutu güneş sistemimizin yüzlerce katı olabiliyor.


Her birini gezmeye vaktiniz yeter mi sanıyorsunuz?

ışığın önemi var ve oyun bunu size fazlasıyla hissettiriyor. Oyunda yapacağınız en temel iş olan uzay istasyonlarına girmeyi ele alalım mesela. Geminizle devasa istasyonun girişini bulmak için etrafında dolanmak, özellikle çok küçük yapılmış kapıdan geçmek için pozisyon almak ve iniş takımlarını açıp belirlenen alana inmek gibi bir görev serisini tamamlamalısınız. Oyun sürekli olarak çevrimiçi oynandığından bunu çevrenizde diğer oyuncular varken yapmanız gerektiğini de hatırlatmak isterim. Uzayın ne kadar büyük olduğunuysa anlatmama gerek yok sanırım. Dilerseniz oyuncuların yoğun olduğu bölgede onlarla etkileşime girmeniz mümkün, ancak boşlukta sizi tek başınıza ağırlamayı bekleyen bir köşe her zaman oluyor. Uzay demişken, oyunun bir kısmı oynadıkça oluşturulan bölgelere ait olsa da, Samanyolu Galaksisi olabildiğince gerçeğine uygun olarak tasarlanmış. Yani Samanyolu'nda bulunan karadelikler, cüce yıldızlar ve soğuk yıldızlar gibi devasa doğa olaylarının yerlerini öğrenebilirsiniz, bunları kendi gözlerinizle de görebilirsiniz.

Şahsen oyuna klavye fare ikilisiyle başlasam da *Elite: Dangerous*'ın potansiyelini gördükten sonra en ucuzundan bir **HOTAS** kol alma yoluna gittim. Piyasadaki 500-600 liralık kollarla yarışamasa da işimi görüyor ve önemli olan da bu. Sinan'ın *İlk 10 Dakika*'larında klavye fare ile takıldığına bakmayın siz. Eğer *Elite*'i uğruna kol alacak kadar ciddiye alamayacaksanız, en azından gamepad kullanın. Bu deneyimi klavye-fareyle yaşamaya çalışmak, kulağınızı tersten göstermek gibi bir şey. Bir kolla oynarken sadece basit bir bilek hareketi ve el bükmesi ile yapabileceğiniz hamleleri, onlarca tuşa basarak çözmeye çalışmak bile bu kalitede bir yapıma hakaret olacaktır.

YERÇEKİMSİZ ORTAMDA RÖVEŞATA

Ticaretle uğraşıp sakin bir yaşam sürmek istemiyorsanız it dalaşlarına girip yağmacılık yapmak veya kanunsuzları avlamak da her zaman için bir seçenek. Federasyon topraklarında suç işliyorsanız, İmparatorluğa ait bölgelerde bunun bir cezası olmuyor. Dolayısıyla suçun bir bedeli olsa da, bu bedel bir noktaya kadar kâr etmeye imkan veriyor. En kötü ihtimalle cezanız neyse ödeyip kurtulma şansınız da var ama bunun sonucunda evrenin en çulsuz adamı olarak bulabilirsiniz kendinizi. Oyunda it dalaşları son derece başarılı ve basit işlenmiş. Üç boyutlu arayüzü kullanmayı biraz öğrenip düşman geminin üstünüzde mi yoksa altınızda mı olduğunu kestirebilir hale geldiğinizde sorunlarınızı da büyük oranda çözmüş olacaksınız. Söylediğim üzere oyuncuların çoğu klavyeyle çırpındığı için de oyun kötü şöhret yaptı; aslında oyun kolu ve gamepad kullanarak düşmanlarınızı haklamak çok daha kolay.

Diğer oyuncular hakkında çok yorum yapmak istemiyorum ama yapay zekânın davranışları, grup halinde mi yoksa tek başınıza mı olduğunuza göre farklılık gösteriyor ve bu açıdan son derece başarılı. Ayrıca sistemlerin içindeki noktalara gidebilirseniz, genel olarak yapay zekânın dahil olduğu senaryolara da göz gezdirebiliyorsunuz.

Elite hakkında şimdiye kadar sadece güzel şeyleri yazdım, farkındayım. Ama durum gerçekten bundan ibaret. Ortada bir hikâye - senaryo yok, oyun hiçbir zaman elinizden tutup sizi bir yerlere götürmüyor, çıkıp ne yapmanız gerektiğini de söylemiyor. Buna rağmen canlı dünyası, değişen ekonomisi ve ara sıra adrenalin pompalatan it dalaşlarıyla uzun süredir çoğu oyunun yakınından bile geçmediği bir hissi size sunuyor. Akşam okulunuz, işiniz bittiğinde bürünmeyi sabırsızlıkla beklediğiniz ikinci bir kimliğiniz oluyor. İşte çalışırken geminizle nereye gideceğinizi düşünüyorsunuz, takacağınız eklentileri, pazarın durumunu araştırıyorsunuz boşluk buldukça. Gün bitip de o kokpite bir daha oturduğunuzda yüzünüzde gülümseme belirmiyorsa, bir oyuncu olarak içinizde gerçekten bir şeyler ölmüş demektir.

Elite: Dangerous fazlasıyla emek isteyen bir oyun olsa da gerekli sabrı ve ilgiyi gösterirseniz karşılığını fazlasıyla veriyor. Son dönemlerde çıkan en detaylı ve eğlenceli açık dünya (açık evren) oyununu kaçırmak istemiyorsanız veya en azından bir uzay gemisi pilotu olma hayalleriniz hâlâ canlıysa *Elite: Dangerous*'ı almama gibi bir tercihiniz olduğunu sanmıyorum. Belki arkasından milyonları sürüklemeyecek ama bir şekilde vaktini ayıran her oyuncunun gözünde efsaneye dönüşeceğinden şüphem yok.

+

- Muhteşem oynanış
- Canlı, yaşayan evren
- Görülmeye değer sayısız sistem, gezegen, fenomen
- Şimdiye kadar gördüğüm en başarılı oyun arayüzü

−

- Alışması ve öğrenmesi çok çaba ve emek istiyor

8+

SON KARAR

Star Citizen'ın işi çok zor. Çünkü Elite Dangerous vaat ettiği her şeyi kusursuzca yerine getiriyor.







Tür: Simülasyon **Yapım:** Frontier **Dağıtım:** Frontier **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 130TL **Yaş Sınırı:** - **Dahası İçin:** frontier.co.uk

LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS

OSİRİS'İN PEŞİNDE HANSEL VE GRETEL'İ OYNAMAK

-ONUR KAYA

Yıllar içinde bağlandığınız bir karakter ya da bir marka vardır, siz onu olduğu gibi sevip kabullenseniz de o, zamanın estirdiği değişim rüzgârlarına dayanamaz. Bu rüzgâr genellikle "çoğunluğun iyiliği için" (selam olsun sana Dumbledore) yok olması ya da geri dönüşü olmayan bir değişim geçirmesi anlamına gelir. Size düşen de ortaya çıkan şeyi görmek için bir iç sıkıntısıyla karşısına geçip ya son kez bakmak ya da ilişkinizi yeniden keşfetmek olur. Ben genelde, seriye direkt yeni başlangıçlardan dalmadıysa rebootlar ile arası iyi olan bir oyuncu değilimdir. Örneğin *Ninja Theory*'den çıkma *DmC*'yi, kaliteli bir yapım olduğunu bilmeme rağmen oynamadım, beynim yeni Dante'yi reddetti çünkü. *Tomb Raider* için ise durum farklıydı. Her ne kadar karakterin kendine has özelliklerinden biri olduğunu düşünsem de 90-60-90 "mükemmel kadın" Lara'nın gitmiş, yerine en kızgın ateşlerde dövülüp bir cevher haline geleceğinden habersiz, kırılgan bir maceracının gelmiş olması oyunu büyük bir keyifle oynamamdaki en büyük etkendi. Ancak Crystal Dynamics Lara'yı bir objeleşme sendromundan çıkarıp gerçekçi, güçlü ve anlaşılabilir bir karakter haline getirirken eski Lara'dan kalanları paspasın altına süpürmedi. Yeni Lara'nın gerçekliğinin içinde, antik mezarlarda macera peşinde koşan eski Lara'nın ruhuna da yer vardı…

GANİMET TOPLAMADAN OLMAZ

İşte o ruh bugünlerde *Temple of Osiris* adındaki, dağıtımı dijital olarak yapılan bu pek güzide oyunumuzda dolanıyor. Oyunun tür olarak cuk diye oturduğu bir yer yok, o açıdan kendine has bir çizgisi olduğunu söylemek pek tabii mümkün; tarif etmek gerekirse de "puan bazlı bir loot mekaniği olan izometik shooter/platform oyunu" ifadesini (ya da zincirleme isim tamlaması) kullanabiliriz (Oyungezer Türkçe derslerine hoş geldiniz!). "Puan bazlı loot mekaniği" derken kastettiğim şey, oyun boyunca topladığımız elmaslar. Bu elmasları toplamanın bize iki getirisi var; ilki doğal olarak elmas sayımız ki bununla her mezarın sonunda bir sürüsü bulunan ve açmak için farklı sayılarda elmas talep eden (bu sayı ne kadar fazlaysa nadir eşya bulma şansınız o kadar yüksek oluyor, ayağınızı yorganınıza göre uzatıyorsunuz) sandıkları açıyoruz. Elimize geçen ganimetler ise bize çoğunlukla artısı - eksisi karışık veya sadece günün/mevsimin belli zamanlarında aktif olan stat bonusları sağlıyor. Elmasların önemi puan toplama faktöründe de kendini gösteriyor: Her bölümde Bronz, Gümüş ve Altın olarak derecelendirilen skor istemlerini karşılamak için mümkün olduğunca hasar alma-


Lara'nın Osiris'in gövdesiyle imtihanı



Her zamanki gibi gördüğü her şeyi çözebilen, mükemmel kadın o.


Bazen ortalık cümbüşe dönse de kimin ne yaptığını pek kaçırmıyorsunuz.


Ekibin diğer üyeleri olmasaydı neylerdim bu topraklarda ben...



dan ilerlememiz ve bu şekilde skor çarpanını yüksek tutup topladığımız elmaslardan maksimum puanı kazanmamız gerekiyor (tabii biraz da takıntılı olmak gerekiyor).

Bu noktada oyunun tekrar oynanabilirlik değerinin yüksek olduğunu söylemeden geçemem. Her bir mezar ya da başka bir deyişle her bir ana senaryo bölümü, bolca "challenge" içeriyor (5 tane de seçime bağlı mezar var, ister tamalayın ister pas geçin ama bunlar kendi içinde yan görevlere sahip değil). Bölümdeki bütün kızıl kafataslarını toplamaktan bölüm sonu canavarlarına yardımcılarını öldürtmeye, belli bir süre dâhilinde mezarı tamamlamaya kadar bolca ikincil görevimiz var ve pek çoğu mutlaka ekstra bir eşya ya da silah açıyor. Bölümler de çabuk oynanabildiğinden gözünüzde büyümüyor. İşin ucunda ödüller de var tabii, o yüzden "e hadi bir bölümü daha temizleyeyim, bir başarım daha açayım" psikolojisine giriyorsunuz rahatça. Bu küçük seanslar halinde oynanabilme durumu eşyalardan gelen "ateşli kurşunlar" ya da "koni şeklinde ateş" gibi özelliklerle beraber bir bütün halinde oyunun arcade yönünü güçlendiriyor.

HAVLAYAN SET ISIRMAZ

Oyunun farklı bölüm konseptlerini çok sıkı şekilde olmasa da birleştiren bir senaryosu var. Çok da harikalar yaratmayan bu klişe senaryo dâhilinde Lara ve rakibi hazine avcısı Carter istemeden Eski Mısır'ın hınzır tanrısı Set'i yüzyıllar süren uykusundan uyandırıyorlar; bunu yaptıklarında Isis ve oğlu Horus da canlanıp onlara katılarak 4 kişilik co-op ekibimizin kadrosunu oluşturuyorlar. Amacımız Set'e karşı koyabilecek tek tanrı olan Osiris'in vücudunun parçalarını toplayıp onu ölümden döndürmek. Her bir ekip üyemizin kendine özgü bir özelliği var; örneğin Lara belli noktalara ya da diğer ekip üyelerine tutunmakta kullandığı bir kancaya sahipken Horus kendi etrafında bir kalkan oluşturup küre haline getirebiliyor. Bu özellikleri platform bulmacalarını çözerken kullanıyoruz ancak iş ganimet toplamaya gelince oyun rekabetçi bir hava bürünüyor; çünkü kişiye özel loot kavramı oyunda yok, kimin ne kadar elmas toplayacağı tamamen oyuncunun hırsına ve elini ne kadar çabuk tuttuğuna göre değişiyor, bu da insanı hız artırıcı eşyalar kullanmaya yöneltiyor. Oyunun bu rekabetçi yapısı arcade hissi hanesine bir puan daha ekliyor.

Senaryonun birleştirdiğinden bahsettiğimiz o bölüm tasarımlarına gelirsek, Set amcamız hınzır bir tanrı olduğu için kendisinin pek bir kıyamet getiresi var, bu yüzden de Piramitleri, gerçekte Mısır'da pek sık rastlanmayan karlı, sağanak yağışlı havaların etkisi altında dolaşabiliyoruz. Tabii bu havalar dış mekânlara etki ediyor, bir de her biri kendi temasına sahip olan iç mekanlar var; her yanı yerden fırlayan kazıklarla dolu Tomb of Torturer ve elemental tuzaklara ev sahipliği yapan Tomb of Architect bunlardan ikisi. Bulmacalar da kendini sık tekrarlamıyor, basit şeyler olsalar da farklı kombinasyonlar olarak geldikleri ve zindanların kendine özgü taraflarıyla birlikte sunuldukları için oyunun tekrara düşme tehlikesi ortadan kalkıyor. Ayrıca hikâyenin başında lanetlendiğimiz için ara sıra peşimize düşen devasa timsahçığımız Ammit de "yıkılan mezardan canla başla topuklama" faktörünün oyunda vücut bulmasını sağlıyor (aynı adrenalini vermese bile Dahaka'yı yâd etmemi sağladı).

SONUNU DÜŞÜNEN LARA OLAMAZ

Temple of Osiris'in görsel tasarımı da başarılı. Grafikler gayet güzel, kullanılan renk tonları ne tamamen gerçeklikten kopuk ne de zorlama bir gerçeçilik peşinde. Yani aynı şu oyunun grafiklerinde bir *Diablo* klonu ya da RYO gelse (tercihen *Titan Quest*'e bir devam oyunu ama nerede o günler) ayıla bayıla oynardım. Yine de işin performans kısmından şikâyetçiyim, başka bir oyunda olsa göze batmayacak ufaklıkta kare oranı düşüşleri bile kontrollerde gecikme yaşamanıza ve zibilyon kez başarısızlıkla sonuçlanan atlama zıplama hamlelerine yol açıyor. Hele bir de çoklu oyuncu kısmında lag yaşarsanız düşünün artık ne kadar sinir olduğunuzu! Bu tarz bir oyunda kontrol hassaslığına daha fazla dikkat edilmesini beklerdim. Bazen de kamera karakterinizden gereğinden fazla uzaklaşıyor ve ekranda onu bulmak için gözleri kısa kısa İlber Ortaylı caps'inden fırlamışa dönüyorsunuz. Oyunu uzun oturumlar halinde oynamaya kalktığımda etrafı bulanık görmeye başladım diyeyim size, o kadar yani.

Oynama tarzınıza göre 5 ila 8 saat arasında değişen bir oynanış süresi veriyor *Temple of Osiris*. Ve bitirdikten sonra eski zindanları ister yalnız ister arkadaşlarınızla birlikte tekrar oynayabiliyorsunuz. Bana ayrılan yer dâhilinde oyun hakkında anlatabileceklerim bu kadar. Arada kontroller yüzünden saç baş yoldursa bile oldukça eğlenceli, bulmacaları fazla kafa patlamayı gerektirmeyen, tekrar oynanabilirliği yüksek bir yapım var elimizde. Eski Lara'yı o bilindik giysileri ve tecrübeli maceracı karakteri için özlediyseniz hiç durmayın atlayın oyuna. Ama amacınız çocukluğunuzun mükemmel kadınını tekrar dikizlemekse şansınıza küsün, çünkü zoom özelliğimiz yok...



- Grafikler çok hoş
- Angaryalaşmadan zevk veren arcade faktörü
- Güzel tasarlanmış, beyin yakmayan boss dövüşleri ve bulmacalar



- Düşük performans ve buna bağlı olarak kontrollerin geç tepki vermesi
- Hikâye klişelikten öleyazmış

7+

SON KARAR

Arkadaşlarla beraber elmas toplama yarışına girebileceğiniz çerezlik, tekrar oynanabilirliği yüksek bir co-op tecrübesi.



Tür: Macera **Yapım:** Crystal Dynamics **Dağıtım:** Square Enix - Aral **Kutulu Fiyatı:** 135TL (Gold Edition) **Dijital İndirme:** 48TL (Playstore) **Yaş Sınırı:** 12 **Dahası İçin:** www.laracroft.com





Her türlü görsel öğe Borderlands ruhunu hakkıyla yansıtıyor.



Fiona'nın cazibesine aldanıp sevecen olduğunu sanmayın sakın.

TALES FROM THE BORDERLANDS EPISODE 1
Zer0 SUM

"YİNE Mİ TELLTALE" DEMEDEN BİR DÜŞÜNÜN -ESER GÜVEN

Sen kalk, nereden aklına geldiyse **Gearbox Games**'in yaratmış olduğu evreni al ve kendi damganı vur. Olacak şey mi? Ama işte Telltale bu, aynı şeyi *The Walking Dead*'de de yapmadı mı? Hatta *The Wolf Among Us*'ta? Ve bunu yine aynı profesyonellikle yapmış ekip. Yine önemseyeceğiniz karakterler, yine merak uyandırıcı bir hikâye, verilmesi gereken tuhaf tuhaf kararlar sizi bekliyor. Üstelik *Borderlands* oynasanız da, oynamasanız da.

AL RHYS'İ VUR ÖTEKİNE

Tales from the Borderlands'te iki farklı karakteri yönetiyoruz. Handsome Jack'in şirketi, silah üreticisi Hyperion için çalışan Rhys ve hem dolandırıcı, hem hırsız olan Fiona. Spoiler vermemek için çok dikkatli olmaya çalışıyorum ama sanırım şu kadarını bilmeniz yeterli: Bu iki karakterin yolları bir anda kesişiyor ve biz de hikâyeyi iki farklı perspektiften öğrenmeye başlıyoruz. İki perspektif derken hani olur ya biri bir anısını böyle abarta abarta anlatır, sonra bir diğeri lafını kesip 'aslında hiç de öyle olmamıştı, gidip koltuğun arkasına saklanmıştın' falan der :) Hah o tarz bir anlatım var işte burada da.

Bildiğiniz gibi Telltale'in özellikle eski oyunlarında komedi unsuru son derece ön plandaydı ama *Walking Dead* gibi oyunlardaki ciddi ton onların bu kökenlerinden uzaklaşmasına neden olmuştu. Ama bu oyunda o köklere geri dönüyoruz. Senaryo **i-na-nıl-maz** komik. Bazı yerleri kahkaha attıracak kadar komik. *Borderlands*'in kendisi de mizah yönü son derece ön planda olan bir oyundu ve *Tales*'te bu ton harika biçimde korunmuş. Zaten oyunun yazarlarına bakınca Gearbox'tan isimleri de görüyoruz, bu da ortaya çıkan oyunun *Borderlands*'in kendine has mizah duygusunu korumaya çalıştığının bir göstergesi.

Oynanış mekanikleri ise az çok aynı. Bolca QTE, sınırlı zaman içinde verilmesi gereken kararlar, kısıtlı biçimde dolaşabileceğimiz mekanlar... Ama diğer oyunlara göre biraz daha kolay her şey, zorlayacak nitelikte bulmacalar falan yok. Yani yine interaktif bir macera izliyor gibiyiz, Telltale de başarısı kanıtlanmış bu formülü pek değiştirmeye niyetli değil işte. Oyun biraz daha zorlayıcı olsa daha çok hoşuma giderdi sanırım ama çok da şikayetçi değilim.

OLM BU NASIL BİR SESLENDİRME?

Yaklaşık üç saat süren bu ilk bölüm boyunca birbirinden son derece farklı karakterlerle karşılaşıyoruz ama zaten bu da Telltale'in vazgeçilmezlerinden biri, öyle değil mi? Bu karakterlerin tümü de muhteşem seslendirmelere sahip, yalnızca doğru oyuncu seçiminden değil, karakterlerin kişilik ve duygularının süper biçimde yansıtılmış olmasından da bahsediyorum. Hatta iddia edebilirim ki bugüne kadar oynadığım Telltale oyunları arasında en iyi seslendirme bence bu oyunda. Örneğin Vasquez rolünde çoğunuzun *Seinfeld*'deki David Puddy rolünden hatırlayacağı **Patrick Warburton** döktürüyor resmen.

Yalnız şu an bir şey fark ettim. Gerçekten de Telltale oyunlarını ayrı ayrı incelemeye gerek yok yahu, sonuçta hepsi ufak tefek farklılıklar dışında aynı kumaş. Aşağı yukarı hep aynı şeyleri tekrarlayıp duruyoruz, yine müthiş bir sezon başlangıcıyla karşı karşıyayız. Diğer oyunlarda tüm bölümler aynı kaliteyi yakalayamıyordu, ama sanki bu sefer oyuna başkalarının da parmağı değmiş gibi ve içimden bir ses sonraki bölümlerin de en az bunun kadar keyifli ve iyi hazırlanmış olacağını söylüyor.





+
- Acayip eğlenceli ve komik bir senaryo
- Grafikler hem alıştığımız gibi, hem de Borderlands ruhunu yansıtıyor
- Seslendirmeleri duymanız lazım
- Borderlands oynamamış olsanız bile konuya yabancılık çekmiyorsunuz

−
- Zorlayıcı bir oyun bekleyenler hayal kırıklığına uğrayabilir
- Daha çok bir film izler gibisiniz, etkileşim seviyesi biraz düşük

8+

SON KARAR
Notunu çok yüksek vermeyelim de şımarmasın (ama mutlaka oynayın).

KÜNYE
Tür: Macera **Yapım:** Telltale Games **Fiyatı:** 33 TL (Steam)
Dahası İçin: www.telltalegames.com/talesfromtheborderlands

ESCAPE DEAD ISLAND

SAKLANMASAM OLMAZ MI?

-FARUK FURKAN AKINCI

Kırmızının patladığı çizgi roman benzeri grafikler, yarım akıllı ilginç bir kahraman, korku ve hayatta kalma harmanı oynanış ve şahsen orijinal oyunda tadına doyamadığım *Dead Island* evreni... Ne kötü gidebilir ki? Eee... Her şey... Eski okurlar, şahane *Bionic Commando* incelememi hatırlar. Hazırlanın çünkü bu oyun için de laflar hazırladım. Çünkü ilk *Dead Island*, **Techland**'in müthiş imkânsızlıklar içinde ortaya çıkardığı, piyasanın tüm gerçeklerine inat yeni şeyler denemekten çekinmediği, her türlü saygıyı hak eden bir yapımdı. *Escape Dead Island* ise aslında iyi niyetli bir proje olsa da, markanın altında ezilen, çok sıkıcı ve aceleyle yapılmış bir oyun.

Escape Dead Island, oyunun başlarında beni yakalar gibi yaptı. Orijinal oyunun aksine üçüncü şahıs kamerasından oynanması, grafik tarzı ve eski tarz korku/hayatta kalma oyunlarına benzeyen gidişatı çok hoşuma gitti. Oyunun tamamen hikâye ağırlıklı olması da bunda büyük bir etken tabii. Oyun,



Asıl oyunu oynayan bana yardım!

Banoi adasında geçen olaylardan iki gün önce, **Kilo Two** kod adlı bir saha ajanının göreviyle başlıyor. Hatta dostumuz, orijinal oyundan hatırlayabileceğiniz diğer bir ajan **Xian Mei** ile ortak çalışıyor. Kilo Two'nun görevi Banoi ile aynı takımada grubu içinde bulunan Narapheia adası üzerindeki tesise sızıp, içerideki köstebeği öldürmek. Oyun bu görev ile açılıyor ve sonrasında kaseti altı ay sonrasına sarıp asıl kahramanımızla tanışıyoruz: **Cliff Calo**. Cliff, hırslı ve genç bir gazeteci adayı. Aynı zamanda sürekli kendisini ezen babasına, rüştünü ispatlama ihtiyacı içinde. Bu nedenle Banoi adasında yaşananları ortaya çıkarabilmek adına gaza gelip yola çıkıyor. Ancak adaya vardıktan sonra Cliff ile ilgili tuhaf bir şeylerin olduğunu fark ediyorsunuz.

BIRAKSAN DA İSTEDİĞİM GİBİ OYNASAM?

Evet, fena bir tempoda başlamıyor oyun ancak bir saatin sonunda aslında gazının kaçık olduğunu anlıyorsunuz. Bunun en büyük sebebi, nasıl diyeyim, oyunun çok "sığ" olması. "Hayatta kalma" diyoruz, ortada envanter yönetimi diye bir şey yok; doğru düzgün bir silah geliştirme sistemi yok. Zaten karakter geliştirme diye bir şey beklemiyordum ancak oyunun içi tamtakır. *Dead Island*'ın efsanevi silah çeşitliliğinin yerinde yeller esiyor. Oyun ağırlıklı olarak yakın dövüş ve gizlilik üzerine kurulu ancak bu durum sadece iki adet ateşli silah seçeneğinin olmasını açıklamıyor (tabanca ve pompalı tüfek). Müthiş kısır bir oynanış söz konusu...

Anladığım kadarıyla geliştiriciler *Dead Island* evreninde geçen stilize bir *The Last of Us* hayal etmiş ama gizlilik olayı düzgün çalışmıyor. Bence zombilere saldırmak ya da gizlenerek öldürmek artık bir seçim olmalı oyuncu adına. Ama oyun sizi bir şekilde oynamaya mahkum ediyor ve eski NES oyunlarının gamepad parçalatan zorluk seviyesine nazire yapan bir uyuzluk sergiliyor. Mesela, oyunun hemen başlarında silah aradığımız yerde, zombilere görünmemeniz gerekiyor. Muhtemelen düşmanların devriye yolları çok acele çizildiğinden aradan geçecek nokta bulamıyorsunuz ya da tam geçeceğiniz yerde önünüzü tıkayan bir damacana dikili duruyor. Kısacası düşmanlardan çok kötü mekân tasarımlarıyla uğraşmak zorundasınız.




Siz oynayın tenis, ben gidiyordum zaten.

DEAD ISLAND SERİSİNİN HER ADIMDA DAHA KÖTÜYE GİTMESİNİ YÜREĞİM KALDIRMIYOR ARTIK

Zaman zaman oyun çok zorluyor, evet. Şimdi bir de bunun üzerine kötü checkpoint sistemini (yahu lütfen artık şu checkpoint'leri ara sahnelerden önceye koymayın) ve ölüp respawn olduktan sonra yaşanan donmaları ekleyin. "Sadece ben miyim?" diye etraftan araştırınca PS3'te bu tarz bir sorunun olduğunu gördüm. Bir oyun hem kötü, hem de hatalıysa helvasını yemek lazım bence...

Olmamış, olamamış. Eğer bir gün mobil cihazlara falan çıkarsa bakılır ama bu oyun kesinlikle para verip alınacak, hele bir de bu kadar oyun varken oynanacak oyun değil. *Dead Island* markasının altında yayınlamasalarmış keşke.



- Sevilesi başkarakter

–

- Zayıf içerik ve dolayısıyla oyun çeşitliliği
- Berbat checkpoint sistemi
- Gizlilik olayı iyi çalışmıyor
- Hatalar

4

SON KARAR

Hiç bulaşmayın, para ya da zaman harcamayın. Sonra gaza gelip devamını yapıyorlar, biz de incelemek durumunda kalıyoruz.


KÜNYE

Tür: Aksiyon-Macera **Yapım:** Fatshark **Dağıtım:** Deep Silver **Kutulu Fiyatı:** 80TL **Dijital İndirme:** 60TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 18 **Dahası İçin:** escape.deadisland.com

KAÇAN KOVALANIR!

-ALİ SEZGİN

LITTLE BIG PLANET 3

PlayStation 3'ün kusurları olduğu gibi başarıları da vardı. Konsolun kanımca en büyük başarısı (hepsi hâlâ hayatta olmasa bile) yeni markalar yaratmaktı. *Resistance*, *Killzone*, *Uncharted* ve elbette ki *LittleBigPlanet* tam anlamıyla konsolla beraber doğan ürünlerdi. PlayStation 3'ün her geçen gün daha az popüler oluşuyla, bu yeni yıldızların da sönme ihtimali vardı tabii. Bu durum *Resistance*'ta gerçekleşmiş olsa da, hayatın (ve müşterilerin) zor şartlarda büyütüp geliştirdiği oyunlar zamanın ve piyasanın testinden sağ çıkmayı başarabildi. *Killzone* PS4'ün gücünü gösterdi, *inFamous* oyunculara kısmen yaşayan bir şehir sundu. Hepsine rağmen (en azından *Uncharted 4* gelene kadar) hepimiz asıl büyük balığın, yani *LittleBigPlanet*'ın konsolda kendini gösteremesini bekliyorduk.

Sony'nin ciddi ve büyük rakiplerle uğraştığı bu ortamdaki çoğu hamlesinin ardında yatan neden, gittikçe büyüyen Xbox oyuncu grubuna daha fazla oyuncu kaptırmamak ve konsol alacak oyuncuların en azından iki kere düşünmesini sağlamaktı. Biraz önce bahsettiğim *Killzone*'un, *Resistance*'ın ve daha nicelerinin bir amacı da buydu özünde. *LittleBigPlanet*'ı ise ufukta sinsice bekleyen bir diğer tuzağa karşı önemli bir savunma hattı olarak görebiliriz: Şiddetin, karanlık düşüncelerin ve kaslı oyun kahramanların olmadığı yegâne dünya; yani Nintendo oyunları.



SACKBOY'UN GÖZÜNÜ ÇIKARMA EVLADIM!

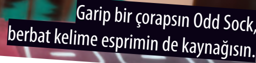
Gerçekten de durum bu. Elinizde tuttuğununuz oyun kolu bir PlayStation'a ait olmasa ve *LittleBigPlanet*'ı ilk defa görüyor olsaydınız muhtemelen *LBP*'nin bir Nintendo oyunu olduğunu düşünürdünüz. Mario'yu kıskandıracak kadar canlı ve renkli dünyalarda, bez bebeklerle yeri geldiğinde safariye çıkıyor, yeri geldiğindeyse bir korsan gemisinde kalmış maymuncukları kurtarıyorduk. *LBP*'nin bu kadar başarılı ve özel olmasının nedenlerinden biri de buydu özünde. Sunduğu naif ve eğlenceli dünyaya oyuncular tarafından içerik eklemek mümkündü. Serinin ilk oyununda benzer platform oyunları yapabilirken, *LBP 2* ile birlikte *Final Fantasy*'den *Wolfenstein*'a pek çok oyunun benzerlerini *LBP* üzerinden yaratmak mükündü. Şahsen, şirin peluş kahraman **Sackboy**'un PlayStation'daki çok önemli bir eksikliği de kapattığını düşünüyorum. Yorucu bir günün akşamında oynanayacak çok sayıda oyun olsa da, aynı akşam eve birkaç misafir aldığınızda elinizdeki seçenekler yeterli sayılmazdı. *LittleBigPlanet 3* bu konuda fazlasıyla başarılı. Gerek kendi senaryosunu, gerekse kullanıcılar tarafından oluşturulan içeriği dört kişiye kadar hep beraber oynamak mümkün. Oyunun oyuncuları kısmen kapıştıran, zaman zaman da birlikte çalışmaya zorlayan yapısı bunu sağlayan önemli etmenlerden biri.

Oyun *LittleBigPlanet*'ın alışılagelmiş mantığını kullanıyor. Karakterlerin sesli ve sunumun daha canlı olduğu

NEREDE BENİM ESKİ KOSTÜMLERİM?



LittleBigPlanet 3, eski oyunlarda aldığınız veya kazandığınız kostümleri giymenize olanak veriyor. Tek yapmanız gereken, daha önce aldığınız kostümleri yeniden indirmek. Ondan sonra alıştığınız tarz ve kostümünüzle bu şirin dünyada terör estirebilirsiniz.



Garip bir çorapsın Odd Sock, berbat kelime esprimin de kaynağısın.

OYUNUN YENİ ARAÇLARI VE YARATMA SEÇENEKLERİ ÖZELLİKLE OYUNCULAR KENDİ BÖLÜMLERİNİ OLUŞTURURKEN ÇOK İŞE YARIYOR

bu son oyunda, bizleri **Dr. House** olarak tanıdığımız **Hugh Laurie**, sevimli ampül **Newton** olarak karşılıyor. Hugh Laurie'ye ek olarak, *Doctor Who*'nun tek bölümlük doktoru **John Hurt** de sunucu olarak oyunda yerini almış durumda. *LittleBigPlanet 3* sizi şaşırtmak istemiyor. En azından hemen oyunun başında bunu yapacak kadar kaba değil. Kısmen kaba animasyonların olduğu, milimetrik atlayışlar yerini fiziklerin, kutuların ve bol bol tutunmanın olduğu klasik *LBP* oynanışının aynen duruyor olduğunu görmek sizi rahatlatacaktır. Oyunun bütün metinlerinin Türkçe olması gibi bir güzellik daha oldu ki bu benim için bir nimet olduğu kadar da bir lanet aslında. Hemen hemen her şeyin uydurma isimlere sahip olduğu *LittleBigPlanet*'ı yazarken, bütün isimleri hatırlamam tahmin edebileceğiniz üzere pek mümkün olamadı.

Normal senaryo üzerinde biraz ilerledikçe ilk değişiklik sizi karşılıyor olacak. Oyunun yapımını **Media Molecule**'den devralan **Sumo Digital**'ın, özellikle *LBP*'nin PlayStation Vita sürümünü çok iyi incelediğini düşünüyorum. Çünkü orada ekrana veya cihazın arkasına dokunarak yapılan pek çok hareketin burada çeşitli eşyalarla uygulanabilen karşılıkları var. *LBP* Vita'da platformları parmağınızla sürüklerken, burada hava üfleyiciyle belirli kutuları itebiliyor veya fırlatılan toplar yoluyla belirli bölgelere ışınlanabiliyorsunuz. Eşya kullanımı, Vita'nın parmak hareketlerine kıyasla çok etkili olmasa da serinin kendini geliştiremediği eleştirilerinin önüne geçecek gibi duruyor.

BUNLAR KAHRAMAN DEĞİL BEBEK

Oyuna gelen bir diğer önemli yenilik de artık sadece bez bebek Sackboy'u kullanmıyor oluşunuz. Newton'ı ve dünyasını kurtarmak için Sackboy'un üç büyük kahramanı uyandırıp onların becerilerinden faydalanması gerekiyor. Bunlardan ilki **Odd Sock**'ı bir tür köpek olarak nitelendirebilirsiniz. Dört ayaklı bu arkadaş yeri geldiğinde duvarlardan zıplayabiliyor ve oyunculara daha önce mevcut olmayan hızlı ve reflekslere bağlı oynanış tarzını sunuyor. *LBP*'nin en kötü çalışan karakteri aynı zamanda. Yine de tam oyunun sıkmaya başladığı anlarda ortaya çıkan Odd Sock resmen Hızır gibi yetişiyor. İkinci karakter **Toggle** yeri geldiğinde büyüyüp normalde aşılamayan geçitleri aşabilirken, küçülerek dar deliklerden yeni rotalar bulabiliyor. Son karakter **Swoop** ise küçük bir kuş. Sack, Odd Sock ve küçük kaldığı sürece Toggle'ı havalandırıp çeşitli noktalara taşıyabiliyor. Tahmin edebileceğiniz üzere özellikle çoklu oyunlarda bu karakterlerin birbirleri arasında etkileşimi ve doğru kullanımları büyük önem taşıyor. Beni en çok üzen detay bu üç kahramanı oyunun tamamında kullanamıyor oluşumuz oldu. Kahramanlara özel bölgeler ve buradaki bulmacalar var ve bu muhteşem özelliklere ancak bu zamanlarda erişebiliyoruz. *LBP* biraz olsun açık uçlu platform oyunu mantalitesine geçiş yapmaya çalışmış. Yani, yeni bir karakter veya özelliği açtığınızda geriye dönerek normalde ulaşılamayan noktalara erişebiliyorsunuz.

Dürüst olmak gerekirse *LBP 3* konusunda ben ciddi anlamda eleştirilecek bir şey bulamadım. Pek çok kaynakta tek kişilik senaryonun kısa olmasından yakınılsa da yaklaşık 10-12 saat süren öykünün yeterli olduğunu düşünüyorum. Daha sonrasındaysa kullanıcıların yaratacağı içerikler var ki *LBP 3*, bugüne kadar yapılmış tüm *LBP* içeriklerini halihazırda destekliyor. Bunun yanında şimdiye kadar bütün LBP oyunlarını canlı tutan oyuncu topluluğunun yeni araç ve katmanlı haritaları kullanarak burada da harikalar yaratacağından eminim.

LittleBigPlanet 3 serinin canlı, kıpır kıpır havasını üzerinde taşıyarak ve biraz da risk alarak yeni bir şeyler yaratmaya çalışmış ve bunu fazlasıyla başarmış. Arkadaşlarınızla veya çocuğunuzla güzel zaman geçirebileceğiniz eğlenceli bir platform oyunu arıyorsanız bu sene çıkacak hiçbir platformda *LBP*'den daha iyi bir alternatifiniz olabileceğini düşünemiyorum.

Newton, iyi görünen kötü karakter klişesiyle karşılıyor.

+

- Bol bol atlama, zıplama ve macera
- Yeni karakterler oyuna renk katmış
- İlgi çekici seslendirmeler ve senaryo

–

- Yeni karakterleri her yerde kullanmak mümkün değil
- Bulmacalar biraz daha zor olabilirmiş

8+

SON KARAR

Siz bu satırları okurken ben hopluyor ve zıplıyor olacağım.

KÜNYE

Tür: Platform **Yapım:** Sumo Digital **Dijital Dağıtım:** Sony **Kutulu Fiyatı:** 199 TL **Dijital İndirme:** 189 TL **Yaş Sınırı:** 7 **Dahası İçin:** littlebigplanet.playstation.com

THE CREW

İYİ FİKİRLERİN İYİ OYUNLARINI İSTİYORUZ! -SARP KÜRKCÜ

Ubisoft'un bu sene şansı herhalde bir tek *Far Cry 4*'te güldü. *Child of Light*'ı bir kenara koyduğumda, yıl içinde firmanın üstlendiği ve "Tamam ya, bu az çok olmuş" diyebileceğim başka bir proje yok. Evet, bu kataloğa *The Crew* da dahil. Koca koca üç sayfa ayrılmasını soranlara ise *GTA 5*'in sevimli dolandırıcısı Simeon'dan bir alıntıyla açıklayayım:

"Bana ne istediğini söyle, ben de düzgün bir dille neden olamayacağını anlatayım."

BURALAR TEHLİKELİ YO!

The Crew'u hevesle bekleyen, "geldiğinde ofisçe alsak da oynasak" diyenlerdendim ben. Hatta Gamescom dosyasında da sizi gaza getirmişim. Bundan dolayı özür dilemem lazım tabii. Böyle ters köşeye yatırılmak insanı hiç memnun etmiyor.

The Crew'da Alex Taylor'ı yönetiyoruz ama kendisi sadece ara videolar ve sinematiklerde yer ediyor. **Troy Baker**'ın seslendirdiği Alex'i çok kafaya takmayın, çünkü acıklı bir kirli polis komplosuna kurban gidip beş yılı hapishanede geçirerek bir yarış oyununun olmazsa olmaz dramına atıveriyor bizi. Tabii kirli polisi avlamaya niyetli cilveli bir kadın polis, zamanında onurlu ama gri tonlarda olup da şimdi pisliğin dibine vurmuş bir çete, ve komplo esnasında hayatını kaybeden abimizin katili bu senaryo ateşine körükle koşuyor.

Evet, derdimiz bu çete. 5 / 10 ("Fayften" diyorlar sürekli) çetesi abimizin başında olduğu, bizimse bir türlü yer edinemediğimiz bir organizasyon. Sonra abimiz kurşunu yiyor, onu öldüren adam çetenin başına geçiyor, destekçisi olan polis ise suçu bize yıkıveriyor. Biz de anlaşma yapıp çıktıktan sonra bu çetede yer edinmeye, yükselmeye, milletin birbirini kurşunladığı bu acımasız senaryoda araba yarışıyla adam dövmeye çalışıyoruz. Ya ne yapayım, çok takıldım klişelerle dolu bu bayık senaryoya. Çünkü hakikaten öyle. Gerçi ABD'de geçen bir oyun bu nihayetinde, kalkıp da "replikler çok Hollywood, çok havada kalıyor" diye laf edemem. Ama oyunun senaryosunun sizi çok çektiği söylenemez.

The Crew'un senaryosu en büyük problemi değil tabii. Bir kere oyuna girebilme mevzunuz var. Sunucular her daim çalışmıyor ve bu konuda bazen herhangi bir fikriniz olmayabiliyor (*Bu oyun neden açılmıyor* kutusu sizi bekler). *The Crew*, her daim çevrimiçi olmanız gereken oyunlardan. Çünkü başkalarıyla aynı dünyayı paylaşıyorsunuz. Gerçi senaryo görevlerini tek başınıza yapabilirsiniz, hatta bazılarını öyle yapmanız zorunlu. Bu devirde karşı çıkmak biraz abes olabilir ama ben hâlâ tercih eden oyuncuya çevrimdışı olabilme, kendi kendine takılabilme imkânının verilmesi gerektiğini düşünenlerdenim. Çünkü *The*



BU OYUN NEDEN AÇILMIYOR?!

The Crew, modaya uygun bir Ubisoft oyunu olarak teknik anlamda kullanıcı dostu olmaktan çok uzak. Baştan aşağıya internete bağlı çalıştığından en ufak bir sunucu sıkıntısında elinizde oyun, mal gibi oturuyorsunuz evde. Sosyal medyada da berbat çalışan Ubisoft'un bir tek forum sayfası bilgi veriyor. Oyunun sunucularında bakım olup olmadığını doğru düzgün takip edebileceğiniz yer şurası: ***tinyurl.com/ogz87-sunucu***









ABD'deki şehirler, dizilerden gördüklerimizle kıyaslanınca ruhen olmuş gibi görünüyorlar.

Crew'daki maceram ben istesem de istemesem de yoğun şekilde tek başıma oldu zaten.

ÇETENİ KAPMADAN GELME

Dört kişilik bir takım, yani çete, yani "crew" üstüne kurulu oyun aslında. Bunlar tanıdığınız insanlar da olabilir, yolda tanıştıklarınız da, bir görev için rastgele yolunuzun kesiştikleri de. Bunlardan ilkini yakalarsanız, süper. Çünkü *The Crew* o zaman bir şeye benziyor. Ama diğer ikisinde işler o kadar laçka, o kadar sönük ki bir yere varmıyor. Bendeniz, OGZ'nin en asosyal editörlerinden birisi olarak tabii ki oyuna yalnız başıma girdim (Yoksa siz *ArcheAge* incelememde DVO'da bile yalnız bırakıldığım paragrafları kaçırdınız mı? AaaaaAAAAa...). Böyle olunca, sadece göreve dahil edebileceğiniz, "Quick Coop" aracılığıyla bulunan oyunculara bağlısınız. O davetiyeye kimse cevap vermeyince de yapayalnızsınız. Doğru bildiniz, ben oyunu 3-5 görev dışında hep yalnız oynadım.

BURAM BURAM TOPRAK KOKUYOR

Ama olsun, *The Crew*'da az buz olmayan boyutlarda bir harita var. Gez gez bitmiyor. Üstelik gerçek kilometre hesabıyla gidiyor oyun. Yanlış anlamayın, tüm ABD bire bir aktarılmamış. Benim de ABD deneyimim çok yok ama doğudan batıya, kuzeyden güneye giderken gerçekten değişen temayı hissediyorsunuz. Bitki örtüsü, yolların sıklığı ve yapıları, gökyüzü falan hep farklılık gösteriyor. O nedenle bir yarış oyunundaki en sağlam açık dünya *The Crew*'da. Keza yarışların yanında bu haritalara dağılmış Skill Challange'lar var ve dengeli dağıldıklarını düşünüyorum. Üstelik çeşitliler de. Kimisinde sanal engelleri kırmaya çalışıyorsunuz, kimisinde slalom yaparak çizginin doğru tarafından savuruyorsunuz arabayı. Yolda kalıp hız yapmalar, radardaki noktadan kaçmalar... Üstelik bunların hepsi haritaya yedirilmiş durumda, hiçbir yükleme ekranı girmeden oluyor her şey. Ama yarışlar öyle değil. Onların olduğu noktaya gitmeli ve ara videoyu, yükleme ekranını bir bir görmelisiniz. Gerçi bu da çok dert değil, birçok nokta yakınından geçmişseniz ışınlanabilir hale geliyor, tam o nokta olmasa da yakınlarda elbet bir yerler bulabiliyorsunuz. Her şeyin ötesinde oyunun başlarından itibaren tüm ABD emrinize amade. Basın gidin. Gezin işte. Aracın kilometre sayacı atarken siz de yolları fethedin.

BAKIMA SOKMALI ARABAYI

Zaten en çok bunu yapın, çünkü oyunun neden "olmadığı" konusuna giriyorum ben. *The Crew*'dan beklediğim bazı şeylerin hayal kırıklığıyla sonuçlanmasının ötesinde temel olan iki şeyin bozukluğuyla başlayayım: Oyun motoru ve arayüz.

Bir yarış oyununda uzaklardaki araçların yeteri kadar hızlı çizilmediğini dert edeceğimi düşünmezdim hiç. Ama *The Crew*, en azından PS4 platformunda tam bir felaket. Her gün ev-ofis arasında gittiğim yolda bir yokuş vardır, tepeden aşağı ucunu görürüm ve orada kaç araba var, ne kadar uzaklıkta falan ayırt ederim. Tabii gerçek hayatta ters şeride falan girmiyorum (bu aralar) ama *GTA 5*'te onu da yapıyorum. →

MODLAMA ATÖLYESİ

Oyunda araçları fullstock alıyoruz ama sonrasında kabul ettikleri ölçekte Street, Dirt, Perf, Raid ve Circuit kalıplarına sokabiliyoruz. Her 10 seviyede bir gelen bu kalıplar farklı yollar için ve farklılıklarını hissettiriyorlar. O konuda The Crew işini bayağı iyi yapıyor yani. Burada sorun her arabanın her kalıba uymaması. Benim hayallerimin aracı BMW Z4, Dirt Spec'e geçmediğinde çok burkulmuştu kalbim. Ama çok ağır kısıtlamalar da yok.

Modlama ise her bir kalıpta kendi içinde oluyor. Parçaları Street için topladıysanız, sonradan aldığınız araca cüzi bir para karşılığında o parçaları takabiliyorsunuz. Ama Dirt için tekrar kazanmanız lazım. Korkmayın, 10'ar seviyelik bronz paketler zaten modifiye yaptığınız yerlerde satılıyor. Başlangıç için iş görüyorlar.



THE CREW

→ Üstelik yoldaki arabaları, günün hangi saati olursa olsun ışıklarını ya da çevreyle materyal olarak farklılıklarını seçebiliyorum. Ama *The Crew*, bu konuda müthiş çuvallıyor. Hem araçların materyali, hem mekanlardan ayırt edilememeleri, hem de akşam vakitlerinde o farların benim telefonumun ekranından bile daha sönük olması oyunun zevkini baltalıyor. Tabii araçların geç render'lanması da (büyük ölçekte PS4'e özel olduğunu düşündüğüm) yine bu aileden ama oyunun köküne kibrit suyu sıkan bir problem.

Arayüz konusu ise başlı başına bir karmaşa. Oyunun ekranı, gereğinden fazla dolu. Çok fazla ölü boşluk var arayüze dair. Yahu sürekli akan bir oyunda ekranın ortasını neredeyse tümüyle kapatan, görüşü engelleyen bildirim ekranı mı olurmuş?! Ama bazen yok kazandıklarınız, yok aldığınız seviye, yok parçanın çeşidi derken ekranın ortası doluveriyor. O zaman da araç hız konusunda sabit gidiyor olsa da direksiyon hakimiyetini kaybedip toslayabiliyorsunuz.

Arayüzle ilgili başka bir sorun ise kavramları gösterişiyle alakalı. Oyun, yerden yukarıya yükselen direklerle simgeliyor kavramları. Yani görevler, diğer oyuncular falan uzaklardan böyle gözüküyor. Bir bayrak direği gibi düşünün. Yarışlarda checkpoint'ler de bu şekilde görünüyor ve sola/sağa dönmeyeceğiniz zaman problem yok. Ama dirsek dönüşlerde, siyah çerçevesi olan CHECK yazısı dışarı kamerasında köşeye denk geliyor kabak gibi. Bu neden problem? Köşedekinin zarar görebilir bir yapı olup olmadığını görmeden anlayamıyorsunuz. Siz de "yıkar geçerim çitleri" diye betondan duvara tosluyorsunuz. Sonra tekrar başlat yarışı. Başkalarıyla oynuyorsanız onu da yapamıyorsunuz zaten.

Arayüzün son problemi ise başta belirttiğim doluluğa tam çözümler bulamıyor olması. Farenin gücü konsollara gelemediği için her şey "bıd bıd bıd" sağ yön tuşuna basarak ya da menünün menüsünü açmak için dört adım uygulamakla geçiyor. Çetenize girip birisini susturmak için önce telefonu çıkarıyor, oradan doğru ikona basıyor, çete üyelerini dizip kişiyi buluyor, kartın arkasına geçip oradaki bilmemkaç maddelik menüden "Mute"u buluyorsunuz. Trafikte telefon kullanmak iyi bir şey değil zaten, biliyorum. Gelmeyin üstüme.

Tabii bu arayüz mevzuları her seferinde aynı kabak hareketleri yiyen yapay zekâyla taçlanınca iyice saçmalıyor. Aynı arabayı yaklaşık yirmi kez aynı duvara çarptırmayı başardım, yok böyle bir aptallık. Araç seviyeleri (parçaları taktıkça değişen) benden çok düşük olan, benimle aynı marka bir aracın benden hızlı nasıl gidebildiğini ise oyunun eşitsizliğine bağlıyorum. Üşenmedim, araçla tekrar tekrar bu durumu test ettim. İkimizde de BMW Z4, arada 30 seviye fark varken adam benden daha hızlı gidebiliyor. Oyun, yapay zekânın aptallığını şartları dengesizleştirerek çözüyor çünkü sevgili okur. Adaletsiz bir oyun *The Crew*, özellikle yapay zekâyla ve oyundaki araç parçalarının gerçek parayla alınabilir olması gerçeğiyle bunu acımadan gösteriyor.

Gelelim araç parçalarına. Farklı kategorilerde bronz, gümüş ve altın olmak üzere üç derece var ve siz de sadece arabaya kattığı seviye ve öncekinden iyi olup olmaması konusunda parça seçiyorsunuz. Yarış sonunda parçayı yolda giderken monte etme mevzusu kıyası biraz öldürüyor. Tek baktığınız aracın seviyesinin kaç yükseldiği çünkü. Ama kendi garajınıza gidip orada her bir parçanın ne verip ne götürdüğünü görebiliyorsunuz. Müthiş bir ince ayar beklemeyin, hatta NFS'lerin zamanına göre biraz zayıf bile diyebilirim.

Bir de bunların yanında genel olarak oyunun arızalı olduğu noktalar var. Mesela bir Skill Challange'ında polis takılıyor peşinize, olur da ödül kazanırsanız oyun bir yüklemeye giriyor kısaca, sonucunda bir yerde durmuşsunuz ve yanınızda polisler var. O zamana kadar arayı açmış olmanız ya da kaçmanın ucundan dönmeniz önemli değil. Şansınız yaver gitmezse kıskıvrak yakalanıyor ve para ödüyorsunuz. Sağ analog ile araç çevresindeki kameraya müdahale edebiliyor olsak da, bunu sadece yatay bir çember şeklinde yapmak yine kısıtlayıcı kalıyor.

KONTAĞI KAPAT, KALSIN

The Crew, müthiş planlarla gelmiş bir proje. Birçok yönden de amaçladığını koymuş ortaya. Ama geniş ABD haritasına, şık arabalarına, modifiyeye başlayınca gelişen yol tutuşuna, arkadaşlarla araç kovalayıp devirmenin heyecanına, az miktarda olsa da renk renk radyo istasyonlarına rağmen temel noktalarda hata yapıyor. Render'lanma sorunu ya da kamera bugünden sonra değişir mi bilemiyorum. Zaten o nedenle "yamaları bekleyin" diyebileceğimi sanmıyorum. Yine mi olmadı Ubisoft? Olmadı. Üstelik bu sefer hevesi kursağında kalan ben de çok üzgünüm.

UFUKTA NE VAR?

The Crew çevrimiçi bir platform ve gelişmeye açık. Ama plan, ABD kıtasını zenginleştirmekte. Hem araç, hem de etkinlik olarak. Araçlarda arabalardan şaşmayacak olan ekip başka toprakları da oyuna eklemeyecek. Para yatırırken bu planı da düşünün derim.



+

- Harita bir harika
- Küçülse de kimliği kalan şehirler
- Araçların can barı olması (bam güm!)
- Herhangi bir lag ya da fps düşüşü olmaması
- Oyuncu araçlarının görselliği...

−

- ...ama sıradan araçlar bir felaket
- Radyolar zayıf kalıyor
- Oyun motoru problemleri
- Arayüz canımı çok yaktı

6

SON KARAR

Fikir olarak güzel bir projenin yine heyecanının yanında kısa kaldığı bir durumla karşı karşıyayız.





CHECK yazısı düz yolda ne de güzel çalışıyor.


Arada arabayı durdurup etrafa baktığım, hafiften iç çektiğim de doğrudur hani.

KÜNYE

- **Tür:** Yarış
- **Yapım:** Ivory Tower
- **Dağıtım:** Ubisoft / Aral
- **Dijital İndirme:** 90 TL (Playstore), 260 TL (PS4)
- **Kutulu Fiyatı:** 130 TL (PC), 250 TL (Konsollar)
- **Yaş Sınırı:** +12
- **Dahası İçin:** thecrew.wikia.com

JOE DEVER'S LONE WOLF

BİR NEVİ MACERA TÜNELİ'NİN ECNEBİCESİ -ESER GÜVEN

Yaşı yetenler hatırlar, eskiden *Macera Tüneli* isminde kitaplar satılırdı. Sayfalarının altında *"örümcek ağlarını yararak mağaraya girdiysen 26., korkarak sağdaki patikayı tercih ettiysen 46. sayfaya geç"* şeklinde notlar olur ve biz sürekli olarak böyle kararlar vererek kendi maceramızı kendimiz yaratırdık. Zaten bu serinin orijinal ismi *Choose Your Own Adventure*, yani *Kendi Maceranı Kendin Seç*'ti.

HEY YALNIZ KURT, ADAMIM!

Ben daha önce bu *Lone Wolf*'u duymamıştım. Ufak bir araştırma yapınca **Joe Dever**'in yaratmış olduğu *Lone Wolf*'un inanılmaz popüler bir kitap serisi (28 kitaptan oluşan) olduğunu, 9 milyondan fazla sattığını ve işte bizim küçükken okuduğumuz o *Macera Tüneli* kitaplarında olduğu gibi *Lone Wolf*'un maceralarını yaptığımız seçimlere göre sayfa sayfa atlayarak yaşadığımızı öğrendim. Yav ben bu *Macera Tüneli* olayını acayip severdim biliyor musunuz, o yüzden daha oyunu oynamadan gözlerim parlayıverdi :)

Lone Wolf daha önce Android ve iOs için bölümler halinde yayınlanmış (ve yazarınız bunları da oynamadı, telefonda oyun oynamıyorum da efenim), PC için hazırlanan bu HD versiyon ise tüm bölümleri içinde barındıran tek paket. Oyun size bu kitap deneyimini bilgisayar ekranınızda yaşatmaya kararlı, hatta öyle kararlı ki siz bir yandan oynarken bir yandan da hikâyeniz kalın ciltli bir kitabın sayfalarına yazılıyor. Ve aslında buna tam olarak oyun denmez, yabancılar bu türe *gamebook* diyorlar ve gayet de isabetli bir tanım. Bu bir oyun kitabı :) Tabii bu sebeple bolca okuma gerektiriyor. Ara demolar dışında seslendirme de yok üstelik.

Oyunun başında karakterimiz *Lone Wolf*'u kendi isteğimize göre kişiselleştiriyoruz, yeteneklerine falan karar veriyoruz. Ve bu yetenekler de başta bahsettiğim sayfa sonlarında "şimdi ne yapacaksın" kısımlarında etkili oluyor. Örneğin bir girişi kapatan kayaları güç kullanarak dağıtabildiğimiz gibi büyü yeteneğimizi kullanarak da yolumuzdan çekebiliyoruz. Tabil oyundaki aksiyon bununla sınırlı değil, çünkü kendimizi bolca savaşların içinde buluyoruz. JRPG'lerde etrafta masum masum dolaşırken bir anda toz duman içinde kendimizi yine bir savaşın içinde bulur, git gide bundan sıkılmaya başlardık ya. Burada da öyleler ve bir süre sonra "off yine mi" dedirtmeye başlıyorlar işte.

Bu savaşlar sıra tabanlı. Sahip olduğunuz çok sayıda saldırı cinsi oyunun başında seçtiğiniz yeteneklerle doğrudan alakalı, çoğu saldırıyı ekrandaki mimiği fare imleciyle takip ederek ya da belli bir süre içinde ekrana bolca tıklayarak yapıyorsunuz ama buradaki kontroller bana pek da başarılı gelmedi. Sanki telefon/tablet dokunmatik ekranlarında savaşlar daha keyifli olabilirdi gibime geldi.



Seçtiğimiz saldırı cinsine göre farklı QTE'leri becermemiz gerekiyor.

KİTAP OKUMAK İSTESEM GİDER OKURUM DEMEYİN

Oyunun grafikleri beni çok tatmin etmedi ama detaylara çok da fazla takılmadım. Kitabın grafikleri gayet güzel, illüstrasyonlar çok çok iyi ama iş 3D savaş sahnelerine gelince düşük çözünürlüklü dokular göze batıyor biraz. Neyse ki bu oyun kitabında asıl önemli olan şey hikâye de bunlara pek fazla takılmıyoruz. Müzik sayısı da fazla değil, başlarda kulağa çok hoş gelse de bir süre sonra aynı şeyleri duymak sıkıyor. Tavsiyem birkaç kez dinledikten sonra müziği kapatıp arkaya kendi müziğinizi koymanızdır.

Oyun kitabı denen bu türü severseniz hikâyenin sizi acayip içine çekeceğine garanti veriyorum. Hele ki fantastik romanları falan seviyorsanız mutlaka denemeniz lazım, kendi maceranızı okumak belki de düşündüğünüzden daha çok hoşunuza gidecek. Ama oyunlarda yazılı kısımları hızlıca geçenlerdenseniz uzak durmanızda fayda var, sonra *'vay efendim oyun güzel demiştin ama bu bildiğin kitap çıktı'* falan demeyin bana :)



- Kitap sayfalarındaki illüstrasyonlar müthiş
- Verdiğimiz kararlar hikâye üzerinde doğrudan etkili
- Sıkılmadığınız takdirde tekrarlanabilirliği çok yüksek

—

- Savaş sistemi bir süre sonra bayıyor
- Sıkça savaşmak bir süre sonra iyice bayıyor
- Müzikler bir süre sonra feci bayıyor

7

SON KARAR

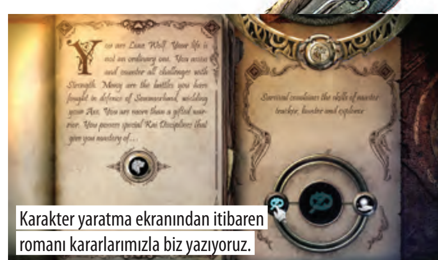
Herkese hitap etmese de keyifli bir fantastik roman tadında.



KÜNYE **Tür:** Kitap Okuma Oyunu **Yapım:** Forge Reply **Fiyatı:** 21TL (Steam) **Dahası İçin:** lonewolfthegame.com


En iyi sonuç için Sommerswerd'i böğrüne sokmak lazım.




Karakter yaratma ekranından itibaren romanı kararlarımızla biz yazıyoruz.



LEGO BATMAN 3: BEYOND GOTHAM

İNSAN İNSANA, LEGO LEGOYA BENZERMİŞ

-ONUR KAYA

Büyük çoğunluğumuz bilgisayar başında uzun süreler geçiren insanlarız, hepimizde biraz kamburluk var, öyleyse eğri oturup doğru konuşalım; bundan 10 sene önce bir devam oyununun güzel olması için firmalardan büyük beklentilerimiz olmuyordu. Hatta öncekinin birazcık cilalısı yada aynı mantığın farklı bir popüler kültür markası etrafında kurgulanmış hali olan oyunlar aklımızda klasik olarak yer edebiliyordu. Günümüz piyasasında da bu tarz oyun serileri var, ancak oldukça kendine has, nış seriler bunlar. *LEGO* serisi de bunlardan biri, hem de *Call of Duty* gibi "cilala-yeni diye çıkar" oyunlarından çizmeli kedi masumiyetine sahip havası ile ayrılan bir tanesi. Ancak ben, serinin önceki pek çok oyununu keyifli anlar geçirerek oynamış olmama rağmen LEGO oyunlarının özellikle *Beyond Gotham*'da kabak tadı verdiğini düşünmeye başladım. Bu düşüncemi de yazının(ve bundan sonraki hayatınızın) geri kalanında açıklamaya başlıyorum...

LEGO'YU SİZDEN ÖĞRENECEK DEĞİLİZ

Öncelikle **TT**'nin önceki LEGO oyunlarındaki en büyük kozunu bu oyunda da başarı ile sürdürebiliyor mu ona bir bakalım; bildiğiniz gibi LEGO, belli başlı markaların lisansları ile ortaya güzel ürünler çıkaran bir kurum. Dolayısıyla oyunlarda bu markaların sevenlerine "fan service" yapması garipsenecek bir şey değil ki çılgınlar gibi etrafı kırıp döktüğümüz bir oyunun bize eğlenceli saatler geçirtmesinin en büyük sebebi de bu. Hele ki bu fan service çizgi roman gibi aylık olarak yayınlanan, kendi devamlılığına ve tarihine sahip bir sektör üzerinden uygulanıyorsa o zaman fanların beyninde hoş kimyasal reaksiyonlar oluşturmak için epey fazla alternatifiniz var. *Beyond Gotham* ise bunu o alternatifleri çok da keşfetmeye çalışmadan, **Emotional Spectrum** gibi yeni sayılabilecek DC Universe öğelerini karakterlerin New 52 kostümlerini ve Batman sevenler için bir ikon haline gelmiş **Adam West**'i kullanarak yapıyor.



LEGO OYUNLARININ ÖZELLİKLE BEYOND GOTHAM'DA KABAK TADI VERDİĞİNİ DÜŞÜNMEYE BAŞLADIM

HER ZAMAN HAZIRLIKLI OLMAK!



"Batman hazırlıklıysa döver" geyiğinin bu kadar çok yapılmasının sebebi, aslında bu kanının ekstrem örneklerle bolca desteklenmiş olması. Oyunda açılabilir karakter olarak bulunan Batman of Zur-En-Arrh da bunlardan biri. İlk olarak 1958'de farklı bir karakter olarak resmedilen bu arkadaş, DC'nin önde gelen (azıcık da arıza olan) yazarlarından Grant Morrison'ın elinde, Batman'in psişik bir saldırıya uğraması ihtimaline karşın zihnine yerleştirdiği (ve sayesinde kendisine karşı düzenlenen bir komployu boşa çıkardığı) yedek bir kişilik olarak yeniden su yüzüne çıkmış.


Burada ultra zor(!) bir bulmaca sizi bekliyor.




DC'nin kutsal üçlüsü göğe umutla bakarken.

Ki bu noktada Adam West'i kullanım şekilleri ile biraz sitem içerikli ekstra bir paragraf açmak istiyorum; şu sıralar filmler sağ olsun karakterlerinin reklamını en iyi yapan, onları en iyi tanıtan çizgi roman firması Marvel. Ancak bu konudaki başarılarını homojen bir şekilde sürdürüyorlar, DC ise son yıllarda Batman'e abandıkça abanıyor. Bunun etkisini *Beyond Gotham*'da da görüyoruz; zira bu oyun aslında *LEGO Batman 3* olmaktan ziyade *LEGO DC Super Heroes*. Oyun içerisinde DC'nin diğer karakterleri de epey yoğun bir ilgi görüyor. Peki bu hangi noktada bir kontrast oluşturuyor? Doğru bildiniz, Adam West'in yardım isteyerek durduğu noktada. Zira Adam West geçen sene çıkan *LEGO Marvel Super Heroes*'da Stan Lee'nin sahip olduğu rolün aynısına sahip; her bölümde bulunan, *"bi' yardım edin be evladım"* diye bağıran yaşlı amca kendisi. Bölüm istatistiklerinde belirtilişi bile aynı; "Adam West in Peril". Yani koskoca Adam West'in, *"bu geçen seneki oyunumuzun DC versiyonu"* diye bangır bangır bağıran bir şekilde ismi bile değiştirilmeden, Stan Lee'nin yerine bakan adam olarak kullanılmış olması bana birazcık battı arkadaşlar.

DENGEYİ JOKER ÜZERİNDEN AÇIKLAYINIZ

Oynanış mekaniklerine baktığımızda gördüğümüz en büyük değişiklik ise *LEGO Batman* oyunlarının olmazsa olmazı olan "nabza göre köstüm seçme" becerimiz üzerinde meydana gelmiş. Artık Batman ve Robin gibi karakterlerin farklı kullanımlar için özelleşmiş giysileri arasında geçiş yapmak için sabit istasyonlardan faydalanmak zorunda değiliz; istediğimiz anda istediğimiz gibi kostüm değiştirebiliyor, İsviçre çakısı misali her işe el atabiliyoruz. Ancak bu kostüm olayının cılkı birazcık çıkmış desem yalan olmaz, çünkü oyun Batman mantığından çıkmadan sürüyle DC karakterini sıkış tıkış bünyesinde barındırmaya çalışırken, bulmaca çözümünde onlara verdiği rolleri dengeli bir şekilde dağıtamıyor; farklı kostümleri olan karakterler bu dengeyi bozan en büyük etken. Şöyle ki; oyunda standart olarak bulunan engeller (bombayla patlatılan gümüş parçalar, lazerle ortadan kaldırılan altın parçalar vs.) genelde kostüm skalası bulunan karakterlerle aşılıyor, bunun bilincinde olmak da hep onlarla oynamaya yönelmenize sebep oluyor. Karşınıza farklı bir engel tipi çıktığında onu aşmanızı sağlayacak karaktere 10 saniyeliğine geçip ardından tekrar eskisiyle devam ediyorsunuz ve bu durum tuzu baharatı eşit şekilde dağılmamış bir yemek misali oyunun lezzetini bozuyor, tekdüzeleşmesine sebep oluyor (ki Batman dedik mi tuz çok önemli bir faktör biliyorsunuz). Ayrıca farklı karakterlerin kostümleri arasında işlev farkı da pek yok, birebir aynı işe yarayan kostümler birden fazla karakterde birden var.

Tabii bu verimsiz karakter fazlalığı bir yandan da olayın boyutunu büyüterek oyuna taze bir nefes katıyor. Oyun "Beyond Gotham" isminin hakkını vereceğini daha ilk sahnede çeşitli Lantern Corps üyelerinin takışmasını ve ardından mekânı (uzayı?) Brainiac'ın basışını göstererek çıtlatıyor. Ki bunu gayet güzel beceriyor, Watchtower'dan farklı Lantern gezegenlerine LEGO Batman 3'ün bizi DC Evreni'nde çıkardığı eğlence turu oldukça renkli anlara(!) sahne oluyor ve bazen de uzayda geçen "iki boyutlumsu" uzay savaşlarıyla bölümlerine farklı bir hava katmayı deniyor. Görsel anlamda da bunu bilindik LEGO grafikleriyle gayet güzel destekliyor.

AYAĞA BATAN LEGO'YA ATILAN ÇIĞLIK!

Son birkaç oyundur LEGO karakterlerimiz dillenip bülbül gibi şakır oldular bildiğiniz gibi. Seslerdirmelerimiz gayet güzel ve oyuna o konuda kesinlikle hiçbir lafım yok. Artık her taşın altından çıkan Troy Baker bu oyunluk Joker'i bırakıp Batman'e geçmiş ve cidden ne kadar becerikli bir ses sanatçısı olduğunu bir kere daha kanıtlamış. Sesinin bir nebze farklı çıktığı bazı zamanlar haricinde Batman'in TSE damgalı sesi haline gelmiş **Kevin Conroy**'u kesinlikle aratmıyor. Green Arrow'un seslendirmesini de televizyon ekranlarında karakterin yüzü haline gelmiş olan **Stephen Amell** yapıyor. DC Comics'in en önemli isimlerinden **Geoff Johns**'un kendi karakterine ses vermesi ve turuncu kafa **Conan O'Brien**'ın da aynı şekilde oyunun serbest dolaşıma açık kısımlarında gevezelik yapması seslendirmeleri oyunun en başarılı olduğu noktalardan biri yapıyor. Gerçi O'Brien'ın aynı replikleri tekrar tekrar söylemesinin bir yerden sonra feci şekilde sinir bozduğunu belirtmek gerek.

Müzikler de insana nostalji yaptırma konusunda epey başarılı; oyun açılışını *Batman Animated Series*'in o kulak okşayan tema müziği ile yapıyor, eski Superman filmlerinin ve 70'li yılların *Wonder Woman* TV dizisinin tema müziklerini de kullanarak geçmişe selam çakmayı ihmal etmiyor.

TENCERE TAVA, BUNLAR HEP AYNI HAVA

Oyuncu kitlesine kendisinden ne beklemesi gerektiğini bu kadar iyi belletmiş, mekaniklerini de bu kadar güzel oturtmuş bir oyun serisi bence yazı boyunca eleştirdiğim tarz nitel noktalarda sorumluluğunu daha iyi yerine getirmeli. Diğer türlü aynı oyunu tekrar oynamak çekici (ya da çekilir) kılınamıyor yapımcı tarafından. Yine de *LEGO Batman 3* falsolarına rağmen insanı gülümsetmeyi başarıyor, esprilerini yapıp efendi bir şekilde, toplanabilir nesneler için onu tekrar oynamanızı bekleyerek çekiliyor köşesine. Bu benim için çok da yeterli olmadı, sizin için olacaksa yandaki puana kendinizce bir ekleme yapabilir ve oyunu alabilirsiniz.

+

- Klasik LEGO espritüelliğine devam
- DC Evreni'nde gezme imkanı
- Seslendirme ve müzikler işini iyi yapıyor

−

- Eğlence faktörü pek bir dengesiz
- Kayda değer bir yenilik sunmuyor
- Kopyala-yapıştır yapılmış hissi



SON KARAR

Gülümsetiyor ancak çok ötesine geçemiyor.





Tür: Macera **Yapım:** Traveller's Tales **Dağıtım:** Warner Bros - Aral **Kutulu Fiyatı:** 120TL (PC), 190TL (PS3) **Dijital İndirme:** 48TL (Playstore) **Yaş Sınırı:** 7 **Dahası İçin:** videogames.lego.com

inceleme pc ps3



VALKYRIA CHRONICLES

SAVAŞ SICAK YENEN BİR YEMEKTİR -EREN ERYÜREKLİ

Eskiden en sevdiğim oyun plastik askerlerimi dizip onların ebedi savaşlarını hayalimde canlandırmaktı. Halının üzerine hepsini yığar, her gün farklı şekilde dizip heyecanı tekrar yaşardım. Yeşiller hep kazanırdı haliyle. Sonra zaman geçti, dünya değişti, ben değiştim, savaşın çirkinliğini öğrendim ama savaş oyunlarına olan merakım hiç değişmedi.

GÜNLÜKLER, HATIRALAR...

Valkyria Chronicles yetişkin ruhuma olduğu kadar bu çocuksu yanıma da hitap eden bir oyun. Hafif naif ana karakteri **Welkin**'de herkes kendinden bir parça bulacaktır. Bu öğretmen olma hayalindeki doğa aşığı gencin köyüne gelir gelmez içine düştüğü savaş ortamı onun en büyük sınavına dönüşecek. Alternatif bir Avrupa'da kaynaklar için yapılan büyük çaplı savaşı konu alan oyun, bize sanki bir günlük ya da öykü kitabı okuyormuşçasına yönlendirerek anlatıyor derdini. Sayfalar ilerledikçe sizin de karakterler ile olan bağınız güçlenip derinleşiyor.

Oyun bu kitap formatını, el çizimini andıran anime tarzında harika görseller ile destekliyor. Cel shade stili yapımın nostaljik ruhuna tam uymuş ve gözü yormayan, bakması keyifli bir lezzet yakalanmış.

PC'ye yapılan aktarımın gerçekten kusursuz. Aynı şekilde müzikler ve Japonca seslendirmeler de kulağınıza hitap edecektir.

TANKLA, TOPLA, TÜFEKLE...

Öykü tabii bu kadar savaş odaklı olunca elinizde her detayı sizin kontrolünüzde olan bir müfrezeniz bulunmakta. Bu takımı şimdiye kadar çok az oyunda gördüğüm hayli ilginç bir sistem ile yönetiyorsunuz. Görevler başladığında önünüze bir harita açılıyor ve burada aynı plastik askerler gibi birimlerinizi yerleştiriyorsunuz, sonra elinizdeki sınırlı sayıda olan kumanda puanlarınız ile bu arkadaşları seçerek gerçek zamanlı olarak yönetiyorsunuz. Bu fazda ise cephaneniz ve hareket kabiliyetiniz ile gidip hedef alarak düşmana hasar vermeniz gerekli. Böyle böyle belli sayıda sıra içerisinde görevleri bitirmeye çalışıyorsunuz, tabii düşman haricinde arazinin sağladığı avantajlar ve dezavantajları da dikkate almak gerekiyor, yoksa acı içinde birimlerinizin telef oluşunu izliyorsunuz. Welkin'in kullandığı (ve kontrolleri zor olan) tankınız görevlerde canınız ciğeriniz konumunda. Onun destekçisi olan mühendisler, izciler, bazukacı diyebileceğim lancer'lar, makinalı tüfeğe sahip taaruz birimleri ve keskin nişancılar ile ekibiniz tamamlanıyor. Tabi müfrezenizi genişçe bir listeden tek tek seçtiğinizi, her bir adamın kendine has seslendirmesi, görünüşü, siz onlara görev verdikçe ilerleyen bir öyküsü, zayıf ve güçlü yanları olduğunu da es geçmeyeyim. Zamanla favori adamlarınız olacak ve onlara daha çok bağlanacaksınız, savaşta öldüklerinde ise görevi baştan oynamak dışında bir seçeneği aklınıza getirmeyeceksiniz bile. Hepsi o kadar özel ki... Sadece bir asker değil, bir karakter olabilmeyi başarıyorlar.



SAVAŞ GÜNLÜKLERİ

- Görev başlarında haritada saklanılacak yerleri bulun.
- Ekibinizi tanımaya zaman ayırın, kurtarıcınız olabilirler.
- Silah ve tank geliştirmelerini boşlamayın, skirmish yapın.
- War Cemetry'de özel emirler öğreten dedeyi unutmayın.
- Askerleriniz savaşta düştüğünde mücadele bitene kadar kurtarmazsanız komple ölüyorlar.
- Tankla ilerleyecekseniz yanınızdaki mühendise mayınları toplatmayı unutmayın.

ASKERLER! İLK HEDEFİNİZ PC!

Çıkışından oldukça uzun zaman sonra PC'lere gelen Valkyria Chronicles böyle özel bir oyun arkadaşlar. Öyküsü ve karakterleri ile bağlanacağınız, her savaşta birimlerinizi kaybetmemek adına yırtınacağınız bir deneyim sunuyor. Hep daha iyisini yapabileceğinizi düşündürten zorlu ama adil taktiksel savaş sistemiyle başından saatlerce kaldırmayan, zaman zaman yürek burksa da enerjisini hiç yitirmeyen bu oyunu askeri strateji ve anime sevenler kaçırmasın. Bunun gibi kaliteli konsol portu kolay gelmiyor. Askerlerinize iyi bakın!



- El çizimi tadında leziz görsellik, harika müzikler ve atmosfer
- Sağlam PC optimizasyonu
- Öykü ve karakterler sürükleyici
- Ezbere savaşamıyorsunuz, oyun sürekli yenileniyor
- Oldukça uzun ve doyurucu bir oyun süresi var

—

- Tank kullanımı biraz sıkıntılı
- Bazı görevler saç baş yoldurabiliyor
- Rakiplerin sıralarını geçebilmek güzel olurdu
- Animelere has tarzı herkese cazip gelmeyebilir.

8+

SON KARAR

Aradan geçen yıllar bu klasiği eskitmemiş. PC'ye çıkması nimet resmen.


Welkin ve ekibi arasındaki muhabbetler çok keyifli.



KÜNYE

- **Tür:** Aksiyon/ RYO/ Taktik Strateji
- **Yapım:** Sega
- **Dağıtım:** Sega
- **Sistem:** PC
- **Dijital İndirme:** 48 TL (Playstore), 50 TL (Steam)
- **Yaş:** 13+

HEARTHSTONE: GOBLINS vs GNOMES

SONUCU YENİLGİ İLE BİTEN, YENİ VE SÜPER FİKİRLER! -NURETTİN TAN

Hearthstone hızlı yapısından dolayı çerezlik bir oyun. *Magic the Gathering*'de olduğu gibi masanın üzerine ordusunu yöneten komutan edasıyla bakmıyorsunuz. Ya da **Mojang**'ın yeni çıkan *Scrolls*'u gibi uzun uzun strateji yapmıyorsunuz. Samimi olayım, oyuna *Warcraft Piştisi* diyebilirim (tamam vurmayın!) ama hepimiz severek oynuyoruz, evet (sıyrılmaya çalışır!). Demek istediğim şu ki, hızlı yapısından dolayı oyundaki az kart sayısı yüzünden *Hearthstone* belirli destelerle oynanan, kendini tekrarlayan bir oyun haline gelmişti. **Miracle Rogue**, **Deathrattle Shaman**, **ZooLock** gibi gibi... Oynarken karşınıza sürekli Warlock ve Priest gelmesinden sıkılmıyor muydunuz? Ben fenalık geçiriyordum. İşte *Goblins vs. Gnomes* ile gelen yeni 120 kart bu "baygon" etkisini anında yok ederek, derdimize derman oldu.

Tabii ki bu kadar çok yeni kart gelince aç gibi deste yapmaya koyulduk. Yeni fikirler havalarda uçuştu, yeni fikir demek yeni desteler, kombolar, Legendary Player'lık hayalleri demekti ve bu rüyalar anında kamyon çarpmışa döndü. Görünen şu ki oyun kendini tekrarlayan yapısından *GvG* ile kurtuldu. Her yeni eklenen ek paket ya da kartlar ile *Hearthstone* daha da iyi bir oyun olmaya devam edecek gibi görünüyor. Peki yeni gelen kartlar oyunu nasıl etkiledi? Yerim az olduğundan tek bir taktik vereceğim (*Hearthstone* Köşesi açtırmak isteyenler Serpil'e e-posta atsın).

ÇEK BABAM ÇEK!

"The Mill Druid" diye anılan deste türünün amacı karşıdaki oyuncuya sürekli kart çektirerek elini doldurmaya ve destesini hemen bitirerek hasar almasını sağlamaya yarar. Teknik olarak eğlenceli bir strateji olsa da *GvG* öncesi Zoolock kaynadığı için sonu genellikle iyi bitmiyordu. Lakin "Kart Çektirme" taktiği kontrol destelerinin ustası ve herkesin nefret ettiği Priest sınıfı için artık ideal hale geldi. Şöyle, dinle bak; bir manaya kullanılan **Naturalize** karşıdaki oyuncunun herhangi bir yaratığını öldürürken fazladan iki kart çekmesine neden olacak. Ardından gelsin **Clockwork Giant**. Yalnız bu tarz destelerde akılda tutulması gereken, rakibin destesini yorarak onu eriterek yenmektir, yaratık indirip adamın ağzını burnunu kırarak kazanmak değil.





Youthful Brewmaster + **Iron Juggernaut** iş gören bir kombo ama tam olarak ne zaman çalışacağını bilemiyorsunuz. Eğer desteniz oyunu uzatan cinstense eninde sonunda o mayınlar rakibin kafasında patlayacak demektir, dolayısıyla kullanılabilir. **Echo of Medivh** + **Molten Giant** ile çok ağır küfür yiyip ta dünyanın öbür ucundan kulaklarınızı çınlatacak sinyaller almanızı garanti ediyorum. Bunu yapabilmek için karşıdan bir süre dayak yemeniz ve ani bir hasarla yıkılmayı önlemek için **Ice Block** vb. hazırlamanız şart. Çünkü rakip tam kazandığını düşündüğü anda Echo of Medivh ile çoğalan Molten Giant'ları masaya inerek aslında kazananın siz olduğunu ilan edeceksiniz.

Goblins vs. Gnomes ile *Hearthstone* çok uzun bir oynama süresi kazandı, maçlar renklendi, artık sürekli aynı komboları görmek yerine farklı farklı dayak yemenin tadına varıyorum.



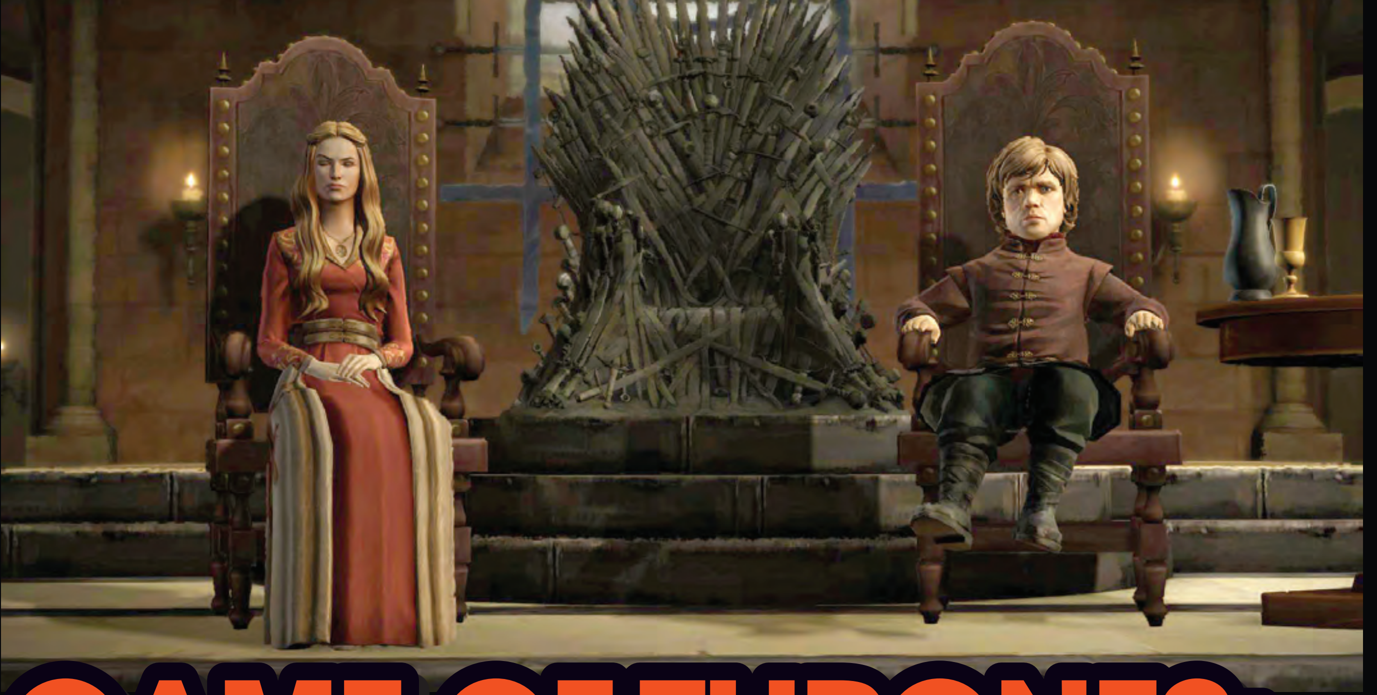
KÜNYE
Tür: Kart **Yapım:** Blizzard **Dağıtım:** Blizzard **Sistem:** Ekonomik **Kutulu Fiyatı:** Yok **Dijital İndirme:** Mevcut, F2P **Yaş Sınırı:** 12 **Dahası İçin:** hearthpwn.com

+
- 120 yeni kart
- Yeni ırklar (Mech)

−
- Bazı kuvvetli kartlar (ama buna tam eksi denemez)
- Dengeleme gelecektir



SON KARAR
Çok kuvvetli görünen kartlar var. Dengeleme için Blizzard'ın çok ayar çekeceğinden eminim ama beklediğimiz ek paket kesinlikle buydu.



GAME OF THRONES: A TELLTALE GAME SERIES

"KAOS BİR MERDİVENDİR" -NURETTİN TAN

Nihayetinde bir hikâyeyi oynayacağımız için *Taht Oyunları*'nın ismini ilk ne zaman duyduğumun öyküsünü anlatarak yazıya girmeye karar verdim. Şimdi halen dün gibi gözükse de (yaşlandığını kabul etmek istemeyen insan modeli) aslında aradan ciddi ciddi on beş yıl geçmiş. O zaman *Kayıp Dünya* adlı bir fantezi ve bilimkurgu sitesi vardı (halen var ama o dönem zirvedeydi) ve benim forumun bir sakini olarak başlayan yaşamım yazarlığa kadar uzanmıştı. Hatta kabul etmeliyim, şu an bir şeyler karalayabiliyorsam *Kayıp Dünya* bunun en önemli ikinci aşamasıdır, bünyesinde Yazarlık Dersleri bile veren (senarist, sinirli bir ablamız vardı) eşsiz bir siteydi. Neyse, o dönem yeni yeni röportajlar yapmaya başlıyorduk. Dönemden kastım, *Yüzüklerin Efendisi*'nin filmi çıkmıştı, başta *Ejderha Mızrağı* olmak üzere birkaç AD&D kitabı Türkçeye çevriliyordu; fantezi edebiyatının büyük bir kitle için hareketlendiği Kambriyen dönemi desem yalan olmaz. Ben de o sıra *Unutulmuş Diyarlar* için bir kitap yazmış **Mel Odom**'dan röportaj koparmıştım. Yanıt gelmez diye beklerken e-postamı cevaplamış ve içtenlikle uzun uzadıya fikirlerini belirtmişti. Adama şu sıra en sevdiği fantezi kitabını sorduğumda verdiği yanıt *Buz ve Ateşin Şarkısı* olmuştu. Ve eklemişti: "Burada birçok eleştirmen tarafından Yüzüklerin Efendisi'nden bile iyi olduğu söyleniyor." Bir kitap *YE*'den nasıl daha iyi olabilirdi? O gün o isim kafama mıhlandı. Yaklaşık beş sene sonra Arkabahçe kendi özenle çizdirdiği kapak ve yaptığı harika çeviri ile *Taht Oyunları: Buz ve Ateşin Şarkısı*'nı bastı. Görünce yüreğim hopladı, aldım okudum ve suratıma T-Rex çarpmış gibi hissettim. Sonra, Epsilon dizinin gazı ile ticari bir manevra yapıp kitabın devamını basana kadar yıllarca arkası gelmedi... Velhasıl kadim okuyucu, *Taht Oyunları* benim için *Yüzüklerin Efendisi*'nden de, *Hobbit*'ten de daha önemlidir. Bu güzelim kitap on dokuz yıl önce basılmış olmasına rağmen dizisi onu popüler edene kadar saklı bir hazine gibi beklemiştir (aynı Vlad Taltos'un harika bir seri olmasına rağmen adının duyulmaması gibi).

Oyuna gelirsek; **Telltale Games**'in *The Walking Dead*'ini beğenmiş olsam da büyük bir çoğunluğun hayran olduğu gibi etkilenmedim. Gerideki macera oyunları *Sam&Max*'e falan baktığınızda evet, hikâye anlatımı *TWD* ile kendini geliştirmişti. Ama çığır açıyor muydu? Bence hayır. Sonra *The Wolf Among Us* gelmişti; hikâye örgüsü, seslendirme, sürprizler, sahne geçişleri gayet iyiydi. Telltale yaptığı her işle güven vermeye başladı. O yüzden *Game of Thrones*'un oyununa el attıklarını duyduğumda sevindim, çıkar çıkmaz aldım ve oynadım. Sonuç; etkileyici... Uyarayım, bundan sonra yazacaklarım diziyi izlememiş ya da kitabı okumamış insanlar için mecburen **spoiler** içerecek, çünkü oyunun



EJDERHA DA NEDİR?

Taht Oyunları fikir olarak kafasında canlandığında ve ilk karalamalarını yapmaya başladığında G.R.R Martin'in planlarında ejderhaların olmadığını biliyor muydunuz? Ejderhaları eklemenin iyi bir fikir olabileceğini bir arkadaşı ona söylüyor ve Martin öyküye bu devasa yaratıkları ekliyor. Son kitabı Ejderhalarla Dans'ta Martin'in bu yüzden arkadaşına teşekkür ettiğini görebilirsiniz.

TELLTALE İYİ BİR BAŞLANGIÇ YAPTIĞI GAME OF THRONES SERİSİNİ AYNI KALİTEDE BİTİREBİLECEK Mİ, ONDAN EMİN DEĞİLİM





King's Landing her zamanki gibi nefes kesici.



Margaery, dizide gördüğümüz gibi masum ve baskı altında değil pek.

hikâyesi kitabın önemli olaylarının döndüğü bir dönemde geçiyor, sonra uyarmadı demeyin.

KIZIL NİKAH GECESİ

İlk kitaptan sonrasını İngilizce okuduğum için Türkçesi tam olarak nedir bilmiyorum, rezil olursam kusura bakmayın. Meşhur "Red Wedding" gecesi başlıyor oyun. Frey'lerin yüksek şatosu etrafında Kuzeyin Yeni Kralı Robb Stark'ın nikah töreni kutlanacak. Stark'lar, Bolton'lar, Frey'ler, Forrester'lar ve ismini sayamayacağımız kadar fazla sancak beyi eğlence için gece toplanmış durumda. Biz ise House Forrester'ın şövalye kavalyesi **Gared**'i yönetiyoruz. Olayları tabii ki Red Wedding tetikliyor. Bizler kitabı okurken Robb ile beraberdik, büyük olayın göbeğinde olanları okuduk ya da izledik. Burada çok hoşuma giden nokta şu ki; oyun sayesinde kitaptaki önemli olayları başka açılardan görüyoruz. Red Wedding'de dışarıda neler yaşandı? Telltale bunu anlatıyor, anlatmakla da kalmayıp sizi hareketin göbeğine bırakıyor. Kızıl Nikah'ta ne olacağını elbet biliyorsunuz. Hatta şu an son kitap olan *Ejderhaların Dansı*'nın ötesini bilmediğimiz için Forrester'ların sonlarının pek iyi olmadığını bile tahmin edebiliriz, ama hikâyeyi farklı açılardan oynayabilmek harika bir tecrübe. Özellikle de *Taht Oyunları* hayranı iseniz.

FORRESTER AİLESİ

Eskiden *Cesur ve Güzel* diye bir pembe dizi vardı, Forrester Ailesi deyince aklıma o geldi (iki abla ve bir anne ile büyümenin verdiği karakter özellikleri). Efendim, oyunda Forrester ailesini yönetiyorsunuz. Forrester Ailesi kitapta ya da seride pek bilinen bir topluluk değil. Bu yüzden onlara oyun için şekil vermek çok kolay olmuştur ve bence gayet akıllıca bir hareket diyebilirim. Kitapta Forrester'lar hakkında fazla bir şey bilmesek de oyun sayesinde onları öğreniyoruz. Aslen Stark'ların sancak beyi olan Glover Ailesi'ne bağlı Forrester'lar, Robb'un kuzeydeki isyanı ile Kuzeyin Yeni Kralı için savaşmaya başlıyorlar. Aile kendi bölgelerinde yetişen Ironwood ağacını kesme ve özellikle onu işlemekte yetenekli. Bölgedeki rakipleri Whitehill Ailesi, Frey'leri Kızıl Nikah'ta destekleyince uzun süredir üzerinde gözü olan Forrester topraklarını istiyorlar. Bu noktada Forrester Ailesi'nin pek iyi görünmeyen geleceğini kurtarmak için oyunun kontrolünü alıyoruz.

BİRDEN FAZLA KARAKTER KONTROLÜ

Telltale bu noktada kitabı örnek alarak farklı bölümlerde farklı karakterlerin hikâyelerini bize oynatıyor. King's Landing'de Margery'nin yardımcısı Mira, savaştan zar zor kurtulan Gared, ailesini ayakta tutmaya çalışan genç Lord Ethan ilk oyunda yönlendirdiğimiz üç karakter. Kitabın hikâyesinin de aynı bu şekilde ilerlediğini düşünürseniz bence isabetli bir hareket olmuş. Bu şekilde birden fazla yerde birden fazla ünlü karakteri tanıma şansı buluyoruz.



FORRESTER TARİHÇESİ

Oyunda Forrester'lar doğrudan Stark'ların sancak beyi gibi sayılıyor ama aslında kendileri Glover Hanedanı'nın köylüleri. Glover'lar Stark'ların yanında savaşa girince onlar da doğal olarak destek veriyorlar. Geçmişleri Rhaegar Targaryen'e hatta Uzun Gece'ye kadar giden köklü bir aile, fakat sonradan Stark'lar tarafından sancak beyliğine düşürülüyorlar. Yazıda da belirttiğim gibi Glover yerine Forrest gibi çok az bilinen bir ailenin oyunda işlenmesi daha iyi olmuş. Bu yüzden asıl hikâyenin içinde hiç göze batmadan ya da öykü ile çelişmeden oyundan zevk alarak oynayabiliyoruz.

RAHATSIZ EDİCİ HİKÂYE ÖRGÜSÜ

Rahatsız edicliyi kötü anlamda kullanmıyorum. Rahatsız oldum, çünkü oyun beni fazlasıyla hikâyenin içine çekti ve örneğin Mira, Cersei tarafından zekice sorguya çekilirken verdiğim her yanıta gerçekten dikkat ettim ve kendimi bıçak üstünde hissettim. Aynısı Ramsay Snow ile konuşurken de oldu. Karakterlerin dizidekine benzer seslendirmeleri, üzerinizde yarattıkları baskı gerçekten etkileyici olmuş. Ağzımdan çıkacak en ufak lafın bu psikopatlar ordusu içinde Forrester ailemin kıyameti olacağını bilerek yanıt verdim.

Hiç şüphesiz oyunun bu kadar iyi olmasının en büyük sebebi, dizinin de bu kadar başarılı olması ile aynı: kitabın eşsizliği ve **G.R.R Martin**'in yarattığı hayran olunası dünyası. *Game of Thrones*, Telltale'in gittikçe ustalaşan hikâye anlatımı ile birleşince firmanın şimdiye kadar çıkardığı en iyi seri olacak diyebilirim. Sonlarının çok iyi olmayacağını düşünsem de şimdiden diğer bölümü iple çekiyorum ve hikâyenin nasıl yönleneceğini bekliyorum.



- Birden fazla karakter yönetiyoruz
- Taht Oyunları evreninde Telltale oyunu!
- Farklı bakış açısı

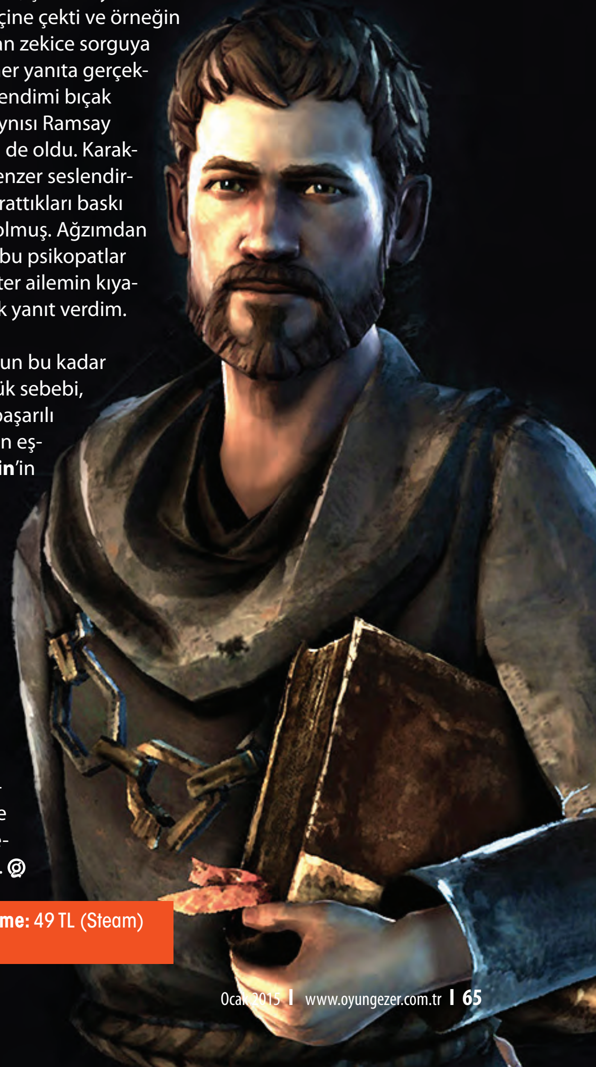
−

- Hızla geçen konuşma seçenekleri
- Kısa olması (belki de bana kısa geldi)

9

SON KARAR

Taht Oyunları serisinin gölgede kalmış ailelerinden biri ile büyük olayların içine dalmak, seriyi sevenlere tam bir ödül.





Tür: Macera **Yapım:** Telltale Games **Dağıtım:** Telltale Games **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 49 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 18 **Dahası İçin:** http://goo.gl/fJvwXa

NEVER ALONE

E TABİİ YALNIZ DEĞİLSİN, BEYAZ TİLKİ NE GÜNE DURUYOR? -ESER GÜVEN

Geçenlerde yine Alaska'da, bir İnyupik köyündeyim. Orada bir arkadaşım var benim, ismi **Aniqsuaq**, onunla oturuyoruz. *"Ee napıyosun görüşmeyeli yav, balık tutmaya devam mı kıh kıh kıh"* diye girdim muhabbete. *"Yok be yavrum ne balığı, oyun geliştiriyorduk biz"* dedi. Samimi arkadaşlarız biz, öyle yavrumlu mavrumlu konuşuruz. *"Hadi len"* deyip ensesine patlattım bi tane ama adamın kabanı o kadar kalın ki hissetmedi tabii. Meğer doğru söylüyormuş yahu; **Upper One Games** çekmiş İnyupikleri bir kenara, İnyupik yaşlılarının anlattığı hikâyeleri dinlemiş, eğitim gönüllülerinden oluşan bir grubun da desteğiyle *Never Alone* isminde bir oyun geliştirmiş. Lan Aniqsuaq, siz de az değilmişsiniz!

AŊUSALLUQ (ERKEK HAYVAN)

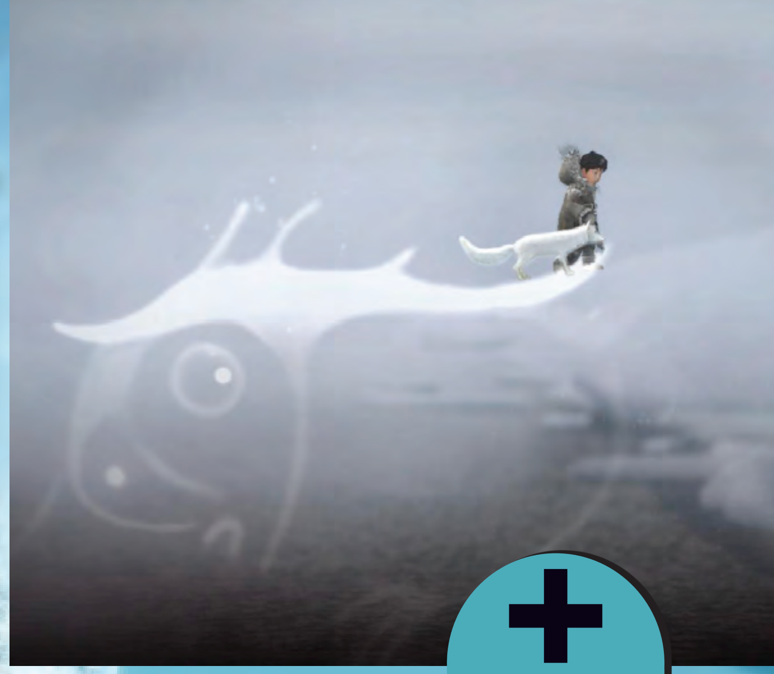
Never Alone hem çok tanıdık bir oyun, hem de oynadığınız diğer oyunlara hiç benzemiyor. Tanıdık, çünkü aslında basit bir sağa ilerlemeli platform oyunu bu. **Nuna** ismindeki yerli İnyupik kızını ve onun beyaz tilki arkadaşını kontrol ediyoruz, Nuna'nın köyüne felaket getiren fırtınanın sebebini öğrenmek ve çocuk aklımızla bu yıkımı durdurmak için yola çıkıyoruz. Karşımıza çıkan engelleri ikilinin kendilerine has yeteneklerini kullanarak aşmaya çalışıyoruz. Örneğin tilki yüksek duvarlara tırmanabiliyor, üzerlerine tırmanabildiğimiz veya bizi bir yerden diğerine götüren 'ruhları' görünür kılabiliyor. Nuna ise silah kullanabiliyor (silahı da bir bola, hani şu ipin ucunda ağırlık olan, sallayıp fırlatarak hayvanların bacaklarını birbirine dolamak için kullanılan silah türü) ve bazı nesneleri çekip itebiliyor. Standart platform mekanikleri yani.

Öte yandan *Never Alone* diğer oyunlara hiç benzemiyor, çünkü oyunun basit platform mekaniklerinin ardındaki asıl isteği bize İnyupikleri tanıtmak, bizi eğitmek. Aynı İnyupik yaşlılarının hikâyelerini nesilden nesile aktarıp kaybolmamasını sağladıkları gibi, bize onların hikâyelerini anlatmak, daha çok kişiye ulaşmasını sağlamak. Bunu da son derece zeki biçimde yapıyor oyun. Bir kere oyundaki anlatıcı İnyupikçe konuşuyor ve çok tatlı tınısı olan bir dil bu. Sonracığıma, oyunu başlatır başlatmaz iki tane belgesel video açık durumda, geri kalanlarını ise oynadıkça açıyoruz. Örneğin oyunun başlarında kutup tilkisi ile karşılaştığımızda tilki hakkındaki video açılıyor ve Brower'ın tilki hakkındaki anısını dinliyoruz. Bu anı aynı zamanda bize İnyupik halkı ve kutup tilkileri arasındaki bağı da gösteriyor. Bir videoda nesilden nesile aktarılan hikâye tarzını, bir diğerinde bola silahını, başkasındaysa giysileri hakkında bilgileri öğreniyoruz. Oyunda bu şekilde 24 video var ve bu videoları seyretmek gerçekten de oturup National Geographic'te belgesel seyretmek gibi. Daha önce ilgi duymamış olsanız bile dikkatinizi çekiyor, son derece profesyonelce hazırlanmış videolar bunlar.

İÑUK (İNSAN)

Oyunda aynı *Brothers: A Tale of Two Sons*'ta olduğu gibi hem Nuna'yı, hem tilkiyi kontrol ediyoruz ama birer birer. İstediğimiz zaman tek tuşla diğerine geçebiliyor, ya da co-op seçip bir arkadaşımızla birlikte iki karakteri de aynı anda oynayabiliyoruz. Yama öncesi tam bir kabus olan tek kişi oynama deneyimi neyse ki 1.3 yamasından sonra iyice düzelmiş. Oyunu gamepad'le oynarken ekran görüntüsü almak için klavyede bir tuşa bastığım anda co-op'a geçiyordu mesela, menüye çıkıp tekrar single'a dönmem gerekiyordu. Kontrol etmediğim karakter zıplamayı beceremeyip ölüyordu ve checkpoint'e geri dönüyordum falan. Artık o kadar sorunlu değil kontroller.

Açıkça söyleyeyim, hemen yan tarafta gördüğünüz notu *Never Alone*'un oyun kısmına vermiyorum. Bu notu *Never Alone*'un mutlaka tadılması gereken bir deneyim oluşuna veriyorum. Dinlenmesi, öğrenilmesi gereken bir hikâye anlatmasına ve bunu çok güzel biçimde yapmasına veriyorum. Bana bu kültürü tanıtmış olmasına, meraklandırmasına veriyorum. Eğitim ile eğlenceyi bu şekilde birleştiren daha çok oyun görmek istediğim için veriyorum. Siz de kendisine bu şansı verin bence.





+
- Oyun içindeki grafikler çok iyi
- Ara sekanslardaki hikâye anlatımı, çizimlerindeki tarz süper
- İnyupikçe seslendirme atmosfere büyük katkı sağlamış
- Belgesel videoları bayağı kaliteli
- İnyupikleri çok sevdim

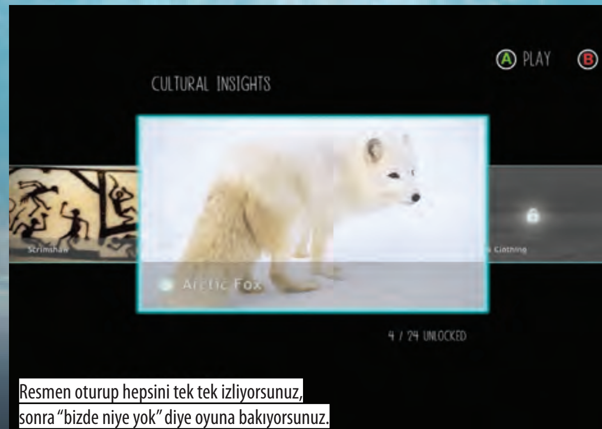
–
- Kontrolleri pek de başarılı değil
- Yapay zekâ hataları eskisine göre daha az, ama hâlâ var

7+

SON KARAR
Eğlenirken öğrenmeyi hatırlatan çok tatlı bir oyun olmuş bu.



Tür: Eğitici Platform **Yapım:** Upper One Games **Fiyatı:** 22 TL (Steam)
Dahası İçin: neveralonegame.com



Resmen oturup hepsini tek tek izliyorsunuz, sonra "bizde niye yok" diye oyuna bakıyorsunuz.





pc

THE KING OF FIGHTERS '98: ULTIMATE MATCH - FINAL EDITION

YAPILMIŞ EN İYİ DÖVÜŞ OYUNU (İTİRAZ KABUL EDİLMEZ!) -ÖMER AKDAĞ

"One lan? Adamlar 98'den kalma dövüş oyununu yine mi çıkarmışlar? N'alaka?" dediğinizi duyar gibiyim. Öyle değil o işler arkadaşlar. Hakikaten, Gemlik'teki Özer Atari Salonu'ndaki güzel günler hatrına söylemiyorum; *The King of Fighers '98* özel ve gayet de eskimeyecek bir oyun.

Türle alakanız azsa fark etmemiş olabilirsiniz ama dövüş oyunları değişti. İyidir-kötüdür demiyorum ama mesela *Street Fighter*, *Tekken*, *Mortal Kombat* serilerinin yeni oyunlarına bakın, hepsi rakibin en ufak hatasını değerlendirebilmek ve üst üste komboları ve süperleri birleştirerek can barının yüzde 70'ini-80'ini götürebilmek üzerine kurulu. Elbette büyük yetenek isteyen bir şey ve hata yaptığınızda ağır ve uzun süren bir ceza kesilmesi ne kadar sinir bozucuysa aynı şeyi yapmak da bir o kadar tatmin edici. Bir de *The King of Fighters* serisine bakalım. 98'in sonrasında çıkan oyunlarda işin içine striker'lar, üçüncü boyut ve yukarıda saydığım oyunlardaki gibi kombo birleştirebilmek girdi.

Genel dövüş oyuncuları adına konuşamam ama benim gibi striker olmasın, 3 boyut kasılmasın, kombolar basit ve kısa süreli olsun, abartı efektler olmasın ama bir taraftan da oyun basit olmasın, taş gibi olsun, hızlı olsun, dengeli olsun isteyen bir sürü oyuncu olduğunu da biliyorum. İşte arkadaşlar, *KoF '98* tam bu kafada.

ULTIMATE DERKEN? FİNAL DERKEN?

Oyunun 98 versiyonu öncekilere nazaran gayet dengeliydi ve 2008'de PS2'ye çıkan *Ultimate Match* versiyonunda da bir ince ayar çekilmişti. Konsolun ömrünün sonlarına denk geldiği için onu çok oynayamadım ama bu *Final Edition* gerçekten de kusursuza yakın olmuş.

Toplam 45 karakter var ve oyunun daha da dengeli olması için ellerinden geleni yapmış yapımcılar. Ufak tefek bir sürü ayar çekilmiş ve artık işe yaramayan hareket, işe yaramayan karakter gibi bir şey yok. Dengelemeler dışında birkaç güzel eklenti daha var. Her şeyden önce bir sürü yeni arena eklenmiş. Hepsi de şahane. Ondan başka Advanced ve Extra seçeneklerinin yanına özelleştirilebilir Ultimate seçeneği de eklenmiş. "Şu hareketi 5 kere yap" falan gibi görevler içeren Challenge modu ve eski oyunu özleyenler için NeoGeo modu da tatlı ek içerikler.

Yalnız oyunun multiplayer'ına büyük bir gazla girdim ama fena hayal kırıklığı oldu doğrusu. Kötü değil, çok uzaktan biriyle oynamıyorsanız ping sorunu da o kadar fazla yok. Ama adam toplayamamışlar. Böyle bir oyunun çıktığından bile haberi yok çoğu oyuncunun. Doğru düzgün tanıtım yapılmadı. Tabii Volkan'a davet atıp bir temiz dayak yemek her zaman için iyi bir seçenek ama etrafınızda karşılıklı oynayacağınız biri yoksa rastgele adam genelde bulunamıyor.

KoF '98 refleks ve öğrenme süreci gerektiren, zorlu bir oyundu ama türe uzak olanları kaçıracak abartılı bir oyun da değildi. Dengeliydi ve *Final Edition* ile hakikaten mükemmelleştirilmiş. Kavga dövüş seviyorsanız bence eski meski demeyin.

(Bu arada neden mi ekran görüntülerinde bolca Leona var? İlk aşkım lan o benim! Çok bakmayın! Yengeniz olur!)


Hayır, bu KoF '97 değil.


Iori, Kyo'ya ameliyat yaparken.

+
- Dengeli, hızlı, çok eğlenceli
- Birbirlerinden çok farklı tonla karakter
- Yeterince komplike, yeterince basit
- Leona ^_^

–
- Art arda 10 kombo birleştirmeyi sevenlere göre değil
- Multiplayer oynayan insan az

7+

SON KARAR
Abartıdan da basitlikten de uzak 2 boyutlu dövüş oyunlarının belki de en iyisi.

KÜNYE
Tür: Dövüş **Yapım:** SNK **Dağıtım:** SNK **Dijital İndirme:** 24TL (Steam)
Yaş Sınırı: 12 **Dahası İçin:** steamcommunity.com/app/222420/discussions/



KINGDOM HEARTS HD II.5 ReMIX

KALPSİZLER, HİÇ KİMSELER VE BİLGİSİZLER -ÖMER AKDAĞ

Anlatmak istediğim çok şey var, o yüzden teknik açıklamaları hemen aradan çıkarmak istiyorum.

Bu elimizdeki *Kingdom Hearts HD 2.5 Remix* paketinin içerisinde iki adet oyun var: *Kingdom Hearts II* ve *Kingdom Hearts: Birth by Sleep*. *KH 2; KH 1* ve *Chain of Memories*'ten sonra geçen üçüncü oyun. *Birth by Sleep* ise hepsinin öncesini anlatıyor.

Ayrıca her iki oyunun paketteki versiyonları daha önce Japonya dışında piyasaya sürülmemiş *Final Mix* versiyonları. Daha önce bu oyunları oynadıysanız da bir sürü ek içerik ile tekrar oynamak isteyebilirsiniz yani.

İKİ VE UYUYARAK DOĞMAK

Şimdi arkadaşlar, ben bu oyunun karşısına inanılmaz bir pozitif önyargıyla oturdum. Neticede süper aksiyon-RYO serisi *Kingdom Hearts*'tan bahsediyoruz ve paketteki iki oyun, serinin tartışmasız en iyi iki oyunu. Kesin 9+ not verecektim ve hatta patroniçemizle bu konuda tartışmaya girmeye bile kendimi hazırlamaya çalışıyordum. Ama hayal kırıklığına uğradım. Çok değil ama, çok azıcık. Yani şahsen oyunlardan büyük keyif aldım ve gönülden puan verecek olsam not 25++++ falan olurdu ve hâlâ 100'lük skalada puan veriyor olsak 9,0'un üstü kesindi. Ama 10'luk skalada biraz acımasız olmamız gerekiyor ve özellikle *KH 2*'nin bir-iki açıdan eskidiğini kabul etmek gerek. Geleceğim oraya.

KH 2 oyun dünyasının en büyük trollüklerinden biriyle açılıyor. O kadar yıl, yolculuğun ve **Sora**'nın hikâyesinin devamı için bekledikten sonra **Roxas** isminde tanımadığımız bir karakterle ve dünyanın en sıkıcı bölümü olan Twilight Town ile baş başa bırakılmıştık. Üç buçuk saat süren bu krizi atlattıktan sonra oyunun logosunu görüyor ve oynamaya başlıyoruz. Yine tabii önümüzde sürüyle **Disney** dünyası var. Bu bölümleri sevip sevmemeniz aslında o dünyayı sevip sevmemenizle alakalı daha çok. Ne bileyim, **Aladdin** dünyası bana pek bir anlam ifade etmedi ama **Aslan Kral** ya da **Tron** bölümleri de gayet tatlıydı. Yine de oyunun aşağı yukarı %70'ini oluşturan bu Disney dünyalarının güzel olsalar da öyle aman aman aşmış bölümler olmadığını kabul etmek gerek. *KH 2*'nin asıl gücü yüzdenin kalan kısmında, kendi lore'unda yatıyor. Eğer hikâyeyle biraz içli dışlıysanız gözünüzü kırpmadan takip edeceksinizdir buraları (ki bir kenarından tutmaya niyetlenirsiniz belki diye sayfayı çevirince karşınıza çıkacak kısmı karaladım).

Oyunun dövüş mekaniği ve aksiyon-RYO yapısı inanın bir gram bile eskimemiş, hakikaten muhteşem. Yani oyun çıkalı neredeyse on yıl olmuş ama 2016-17 gibi gelecek *KH 3*'ün bunun üstüne nasıl çıkabileceğini gerçekten merak ediyorum. Kombo sıralama, savunurken zamanlama kasma, dövüşe havada devam etme,

BUÇUK?

Pakette iki oyunun dışında KH 2'nin sonrasında geçen Kingdom Hearts: Re:coded'ın videoları da var. Oyunun kendisi yok. Önemli bir-iki olay var yine ama doğrusu çok da anlamlı bir hikâye anlatmıyor ve 1.5 paketindeki Chain of Memories videoları bununkilerin yanında Godfather gibi kalıyor. İzlemeye üşenirseniz internetten falan okusanız da kâfi gelecektir.


İstediğiniz Organization XIII üyesiyle kapışabildiğiniz o mekân.


Serinin en sevilen kızı Aqua, Cinderella'ya centilmenlik yaparken...

DDD

Serinin altı oyununu kapsayan iki HD paketi bizlerle buluşmuş oldu böylece, ama dışarıda kalan önemli bir oyun daha var: bir 3DS oyunu olan Dream Drop Distance. Kronolojik olarak Kingdom Hearts III'ten önceki son oyun olan DDD'nin aslında HD'sinin geleceğine dair pek umutlu değildim ama sanki yanılmışım. Henüz duyuru olmasa da yapımcılar konuyu değerlendirdiklerini söylüyor. Ayrıca bu 2.5 paketinde bulunan 1-2 sahne de sanki DDD HD'yi görecekmişiz izlenimi uyandırıyor.

büyüler, seviye atlayıp edindiğiniz yeteneklerin hangisinin işinize yarayacağı üzerine düşünme ve tabii form değiştirip çift Keyblade kullanma, uçup kaçma gibi atraksiyonlar inanılmaz güzel. Normal dövüşlerde o hissi tam alamayabilirsiniz ama unutulmaz boss dövüşlerine gireceğinizi garanti ediyorum.

Biraz önce sözünü ettiğim sıkıntı ise mekânlar maalesef. Şöyle ki, bu bir **PS2** oyunuydu neticede ve dövüş sisteminden, yapay zekâdan ve görsellikten ödün vermemek adına mekânlar fazlasıyla küçük tutulmuş. Zamanında batmıyordu ama bayağı bir battı bu sefer doğrusu. Yani bütün dövüşleri, ara sahneleri ve yükleme ekranlarını bir kenara bırakırsanız oyundaki her yeri gezmek muhtemelen yarım saatinizi bile almaz. Bu sıkışıklık hissi maalesef oyun boyunca size eşlik ediyor. Neyse ki o muhteşem boss dövüşlerini olumsuz etkilemiyorlar, içiniz rahat olsun.

2010'da **PSP** için çıkan *Birth by Sleep*, dediğim gibi serinin öncesini anlatıyor. Mobil oyun olması aldatmasın, dövüş sistemi gayet de *KH 2*'yle aşık atabilecek seviyede ve mekânlar daha geniş. Disney dünyaları daha az yer kaplıyor ve daha ilginç. Hikâye olarak ise serinin en epik ve en karanlık oyunu. Ha tabii tarihin en eğlenceli mini oyunlarından **Command Board**'u da unutmayalım.

Burada üç karakterimiz var: *Ventus*, *Terra* ve *Aqua*. Hikâyeleri birbirine paralel olarak ilerliyor ve istediğinizi oynayabiliyorsunuz. Üç parçayı da tamamlarsanız ekstra bölümler açılıyor. **Keyblade Savaşı**'na, **Keyblade**'in aslında ne olduğuna ve **Xehanort**'a dair gayet açıklayıcı ve serinin geneli için çok önemli bir hikâyeye sahip genel olarak.

ÇÖZÜNÜRLÜK DEĞİL, İÇERİK MESELESİ

Oyunların HD'leştirilmesi gayet başarılı. Özellikle de *KH 2*'nin. Demiştim ya mekânlar dar diye, bunun bir sebebi de zaten zamanında karakter modellemelerinin vs. olabildiğince detaylı yapılmasıydı. HD'leştirilince de gayet modern oyun gibi olmuş. *BBS* de güzelce elden geçmiş ama tabii mobil oyun olduğundan *KH 2*'nin bir tık altında kalıyor.

Yalnız bence bu *2.5* paketinde oyunların HD'leştirilmesi ikinci planda. Asıl önemli olan pakettekilerin oyunların *Final Mix* versiyonları olması. Ek içerikler cidden müthiş. Yani mesela ben *Chain of Memories*'in GBA versiyonunu oynadığımdan beri hep **Organization XIII** ile doyasıya kapışabilmeyi hayal etmişimdir. *KH 2*'nin *Final Mix*'inde yıllar sonra, nihayet bu dileğim gerçekleşti. Özel, yüksek seviye bir alanda Organization'ın her bir üyesiyle istediğiniz kadar savaşabilmek mümkün. Ve bu dövüşlere inanılmaz özenmişler. Normal oyundaki boss dövüşleri de çok iyidir ama bu Organization dövüşleri bambaşka bir seviye olmuş. *KH 3* çıkana kadar arada açıp Organization kesmeyi planlıyorum.

Bu dövüşler dışında yeni bir Drive Form, yeni zorluk, yeni sahneler ve başka boss dövüşleri (özellikle **Lingering Will**) ile *KH 2*'nin *Final Mix*'i hakikaten acayip bir içerik sunuyor.

BBS'ninki onun yanında çok az daha zayıf kalıyor ama yine de yeni boss'lar, yeni keyblade'ler falan filan derken onu da yeniden oynamak için yeterince sebep var.

SORA ALDI ANAHTARIMI

Ya, yazıyı bitirmeden önce birazcık ilan-ı aşk etmezsem içimde kalacak. Ben oyun olsun, film olsun, başka bir şey olsun, bir yapımın kendine ait bir tona sahip olmasını çok değerli buluyorum. Yani mesela gözünüzü kapatıp bir *LotR*, bir *Godfather*, bir *Matrix* serilerini düşündüğünüz zaman bu yapımların renk paletlerinden sahne tasarımlarına, müziklerindeki melodilerden kavramsal kurgularına bütün elementlerin toplaşıp sizde bıraktığı hissi alırsınız ya, ton ile kastım o. Ve bu ton yaratma konusunda arkadaşlar, *Kingdom Hearts*, ki bu lafı öylesine etmiyorum, belki de oyun dünyasının en başarılı serisi. Silah tasarımları, silahların vuruş efektleri, hem normal düşman hem boss tasarımları, piyano tıngırtıları, kullanılan renkler, mekân isimlendirmeleri vesaire vesaire derken o kadar çok özgün ve etkileyici element var ki oyunda ve bu elementler bir araya geldiklerinde parçaların toplamının o kadar yukarısında bir ton bütünlüğü oluşturuyor ki... Yani oyunu oynarken aldığınız keyif bir yana *Kingdom Hearts* serisi her zaman burnunuzda kalacak bir koku bırakıyor neredeyse. Bu, çok değerli.

Neyse, Word belgesini öpmeden önce toparlayayım en iyisi. *Kingdom Hearts* gibi durduk yere efsane olmamış bir serinin en iyi iki oyununun hem HD'leştirilmiş, hem de sürüsüne bereket ek içerikle doldurulmuş bir paketi var elimizde. Disney bölümleri bazen sıkabilse de her iki oyunun aksiyonu da, RYO elementleri de, hikâyesi de, atmosferi de muazzam. Bana sorsanız oynamayanı Keyblade'le dövmek lazım ama neyse... (Kusuruma bakmayın, biraz duygu yoğunluğu yaşıyorum...)



+

- Benzersiz atmosfer
- Derin hikâye
- RYO elementlerinin çok iyi yedirildiği dövüş sistemi
- Final Mix sürümleriyle gelen bir ton ek içerik

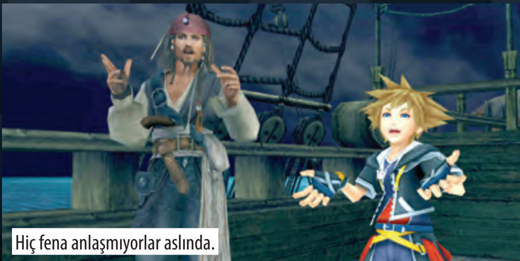
–

- Disney dünyaları bayabiliyor
- KH 2'nin mekânları darlayabiliyor

8+

SON KARAR

Kingdom Hearts serisi boşuna fenomen olmadı ve bunun en iyi iki ispatı bu pakette.


Hiç fena anlaşmıyorlar aslında.


Kâbus gibi bir ekstra boss: Marluxia


KÜNYE

Tür: Aksiyon-RYO **Yapım:** Square-Enix **Dağıtım:** Square-Enix / Aral **Kutulu Fiyatı:** 162 TL
Dijital İndirme: - **Yaş Sınırı:** +12 **Dahası İçin:** kingdomhearts.wikia.com

ÖNCEKi BÖLÜMLERiNDE...

Disney ve Final Fantasy karakterlerinin bir araya geldiği, beklenmedik derecede güzel ve komplike bir hikâyesi vardır Kingdom Hearts'ın. Hatta belki biraz fazla komplike bile sayılır. Geçen yıl çıkan 1.5 paketindeki üç oyunda neler olup bittiğini özetleyerek zihinleri bir temizleyeyim istedim (ki kendiminki de dâhil aslında buna).

Yalnız şunu da not etmek istiyorum; aşağıda görüp anlam veremeyeceğiniz bazı olaylar, Sora'nın neden ve nasıl Keyblade Master olduğu gibi sorular, diğer oyunların öncesinde geçen ve 2.5 paketinde de bulunan Birth By Sleep ile anlam buluyor esas olarak. Bazı şeyler anlamlı gelmezse suçlusu ben değilim yani :)

Öyleyse her şeyin çok basit olduğu ilk oyunla başlayalım.
-Ömer



KINGDOM HEARTS

Sora, *Riku* ve *Kairi*; *Destiny Islands* isminde bir yerde yaşayan, her ne kadar hallerinden mutlu olsalar da oradan gidip başka dünyalar görmek, maceralar peşinde koşmak isteyen üç genç. Bir gece ada *Heartless* denen gölgemsi varlıkların saldırısına uğrar. Sora ne yapacağını bilemez bir halde arkadaşlarını ararken elinde *Keyblade* isminde, Heartless'lara karşı etkili bir silah belirir. Dövüşe dövüşe Riku'yu bulur ve Riku'nun karanlık bir geçitten geçtiğini görür. Ada çözülüp yok olur ve Sora boşlukta sürüklenmeye başlar.

Bu sırada *Disney Kingdom*'ın kralı *Mickey*, Heartless'larla mücadele etmek için sarayını terk eder ve *Donald*'la *Goofy*'e karanlıkla savaşabilmek için *"anahtar"*ı (yani Keyblade'i) bulma görevi verir.

Sora uyandığında *Traverse Town* diye bir yerdedir. Burada *Leon*'la (bildiğimiz *Squall*) karşılaşır ve ondan Heartless'ların kalp peşinde koşan varlıklar olduğunu ve onları yok edebilecek tek şeyin Keyblade olduğunu öğrenir. Bu arada Keyblade'i Sora dışında biri eline alamıyor, silah otomatik olarak Sora'ya geri dönüyor. Sora, Donald ve Goofy ile karşılaşır ve üçü çeşitli Disney dünyalarını dolaşarak Riku, Kairi ve Mickey'i aramaya başlarlar.

Sora, Keyblade'i ile bu dünyalardaki *"anahtar delikleri"*ni kapatarak buraların Heartless'lar tarafından tüketilmesinin önüne geçer. Bu sırada da *Maleficent* tarafından yönetilen Disney kötülerini alt eder. Bu arkadaşların amacı "tüm kalplerin kaynağı" olan *Kingdom Hearts*'a ulaşmak ki Kingdom Hearts'ın kilidini açmak için 7 saf prensesin kalplerine ihtiyaçları var.

Her şeyin çözüleceği *Hollow Bastion* isimli dünyada Sora ile Riku karşılaşırlar. Riku, Kairi'nin bedenini bulmuştur ama Kairi'nin kalbi yerinde değildir. Maleficent ve kendisine *Ansem* diyen gizemli bir tip tarafından manipüle edilen Riku ile Sora dövüşürler. Hatta Riku enteresan bir şekilde bir süreliğine Keyblade'i Sora'dan çalmayı başarır. Sora, Riku'yu alt ettikten sonra Ansem'ın Riku'nun bedenini ele geçirdiğini, Kairi'nin 7 prensesten biri olduğunu ve Destiny Islands yok olduğundan beri Kairi'nin kalbinin Sora'nın içinde olduğunu öğreniriz. Ansem ortamı terk ettikten sonra Sora, Kairi'nin kalbini serbest bırakmak için Keyblade'i kendi göğsüne sokar ve Kairi uyanır. Ancak Sora'nın da kalbi serbest kalmıştır ve Sora bir Heartless'a dönüşür (bu ayrıntı çok önemli, aklınızda olsun). Yine de Kairi onu o haliyle tanır ve prenseslerin sahip olduğu saf güç sayesinde onu tekrar insan suretine döndürür.

Kairi'nin kalbi serbest kalınca Kingdom Hearts'ın kilidi açılmaya başlamıştır. *End of the World*'de Ansem'a ulaşan Sora onu alt eder. Kingdom Hearts'ın kapısının etrafı Heartless'la doludur ve Sora, kapının arkasındaki, Ansem'ın etkisinden kurtulmuş olan Riku'nun ve onun yanındaki Mickey'nin yardımıyla kapıyı kapar. Dağılmış olan dünyalar yeniden yerlerine döner. Kairi Destiny Islands'ta kalırken Sora, Donald ve Goofy; Riku ve Mickey'i aramak adına yeniden yola çıkar.





CHAIN OF MEMORIES

Bu oyunla beraber yeni bir kavram karşımıza çıkıyor: *Nobody*. Heartless'lar nasıl karanlık tarafından ele geçirilen kalplerin vücut bulmuş halleriyse Nobody'ler de Heartless'a dönüşmüş kalplerin vücutları ve ruhları. Ve eğer oluşan Nobody güçlü bir kişiye aitse o Nobody gerçek kişiyi andıran bir vücuda sahip olabiliyor. Sizi *Naminé* ile tanıştırayım. Hani Destiny Island yok olurken Kairi'nin kalbi Sora'ya geçmişti ya. Kairi kalbinde hiçbir karanlık taşımayan bir prenses olduğundan Hearless'a dönüşmemişti ama bu sırada kendisinin bir Nobody'si oluşmuş: Naminé.

Sora ve tayfası siyah mantolu bir tipin yönlendirmesiyle *Castle Oblivion* denen dev bir kaleye ulaşır ve sora bu kalenin içinde ilerlerken yavaş yavaş hafızasını yitirmeye başlar. Kendilerine "*Organization XIII*" diyen bir grupla karşı karşıya gelir. Nobody'lerden oluşan bu grubun amacı Kingdom Hearts'ı oluşturup yeniden bütün haline gelebilmek. Dolayısıyla da mümkün olduğunca çok kalbi serbest bırakmak. Ve Sora eski arkadaşı sandığı Naminé'nin (hafıza nanay, hatırlatırım) kalede esir tutulduğunu öğrenir ve onu kurtarmayı kendine amaç edinir.

Ayrıca Organization XIII'in içerisinde de her şeyin pürüzsüz olmadığını öğreniriz. Kalenin yönetiminde bulunan *Marluxia* ve yanında birkaç Organization üyesi, lider Xemnas'ı devirmeyi planlamaktadır. Niyeti bu noktada belirsiz olan Organization üyesi *Axel*, Naminé'yi serbest bırakır ve Sora'yla buluşturur. Sora'nın hafızasıyla oynayanın Marluxia tarafından zorlanan Naminé' olduğunu öğreniriz.

Sora kaledeki Organization üyelerini alt eder ve hafızalarını geri kazanmak adına, Naminé'nin yol göstericiliğinde, bir makinenin içinde 2 yıl sürecek bir uykuya yatar.

Bu sırada Riku ile Mickey de Castle Oblivion'a ulaşırlar. Yeni tanıştığı gizemli karakter *DiZ*'in de yardımıyla içinde parçası kaldığı için tamamen yok olmamış Ansem'ı yok eder. Nihayetinde karanlığın kötülük ile aynı şey olmadığı, kötülükle mücadele edebilmek için içindeki karanlığı özümsemesi gerektiği kararına varır.



358/2 DAYS

Bu oyunun hikâyesi ilk Kingdom Hearts oyunu biterken başlıyor, Chain of Memories'le paralel bir şekilde gidiyor ve Kingdom Hearts II başlarken bitiyor.

Ana karakterimiz *Roxas*. Hani Sora'nın Keyblade'i göğsüne soktuğu ve Heartless'a dönüştüğü sahne vardı ya... İşte Roxas, Sora'nın o an oluşan Nobody'si.

Xemnas, Roxas'ı bulur ve 13. üye olarak onu Organization'a katar. Diğer Organization üyelerinin aksine Roxas, eski hatıralarına sahip değil ve zaman içinde kendine ait bir kişilik geliştirmekte. Organization'ın amacı kalpleri serbest bırakıp Kingdom Hearts'ı oluşturmaktı ya, Roxas'ın Keyblade'i ile kestiği Heartless'lar bu amaca gayet güzel hizmet ediyor. Axel ile de arkadaş olurlar bu arada.

Bir görevde Organization XIII'ün yeni, 14. üyesi *Xion* ile tanışır ve zamanla onunla da arkadaş olur. Xion'un da hatıraları kayıp ve aynı Roxas gibi o da Keyblade kullanabiliyor.

Xion zaman içinde aslında kendisinin ne olduğunu öğrenir: Xemnas tarafından, Roxas'ın yedeği olarak, Sora'nın Kairi'ye dair hatıralarından yaratılmış yapay bir Nobody. Ve varlığı, Sora'nın hafızasını tam olarak geri kazanmasının önündeki bir engel. Xion, Organization'dan kaçar ve Twilight Town'da, Xemnas'ın manipülasyonu nedeniyle Roxas ile karşı karşıya gelir, mücadeleyi kaybeder, silinerek Sora'yla birleşir.

Bu sırada DiZ Sora'nın hafızasını geri getirebilsin diye Roxas'ı ele geçirmeye çalışan Riku, Roxas'a kaybeder. Riku, Roxas'ı ele geçirebilmek için içindeki karanlığı kullanmaya karar verir ve yeni edindiği güçle Roxas'ı yener. Yalnız içindeki karanlığı açığa çıkardığı için Riku'nun görünüşü de tamamen değişir. Artık Ansem'in dış görünüşüne sahiptir.

DiZ, Roxas'ı, Organizasyon'a ait anılarından arınmış bir şekilde Twilight Town'ın bir simülasyonunun içine koyar ve Sora'nın hatıralarını yeniden bir araya getirecek duruma gelene kadar orada tutar.

PES 2015

BANA PAS ATMAYI ÖĞRETME, BANA PAS VER -ENİS KİRAZOĞLU

"PES serisi teknolojik yeniliklere hiçbir zaman yeterince ayak uyduramadı. Seri yıllar önce ilk kez PES 3 ile PC'ye geçiş yaptığında, ekran kartı uyumsuzluğu sebebiyle çoğu PC oyuncusunu hayal kırıklığına uğratmıştı. Yıllar sonra aynı olayı PS3 ve X360'a geçişte yaşayan PES için yine kritik bir zaman. Yeni nesil konsollara geçerken yapacakları büyük bir hata, bundan sonra işi çok zora sokacaktır. Çünkü rakip FIFA her geçen yıl farkı biraz daha açıyor. Bu sefer de olmazsa PES'i unuturuz birkaç yıla" demiştim bundan bir 8 ay önce arkadaşıma. Açıkçası ISS'ten beridir aralıksız oynadığım seriyi bırakarak *FIFA*'ya geçiş yapmak bile benim için başlı başına bir olaydı. Ama şimdi *PES*'in tarihe karışabilme ihtimalinden gevşek gevşek bahsedecek konuma gelmiştim. Peki ne oldu da böyle oldu? Bir insan bu kadar mı kolay unutur? Bu kadar kolay mı geçmişi silebilir?

"Evet, bu kadar kolay. Sen seriye düzgün bir yön veremezsen başkası gelir o kalbe oturur. Unutma, bir eve bir futbol oyunu girer. İkinciye yer olmaz. Bu yüzden spor oyunlarında rekabet çok daha yüksektir. Hata yapma lüksün yoktur. Evet, bu sözler sana Konami! Duyuyor musun beni?!" demiştim bundan bir 5 ay önce de arkadaşıma. *PES*'e karşı öfkeyle karışık bir burukluk vardı üzerimde. Ama şimdi yeni nesil versiyonuyla duruyor karşımda. Ve ben uzun bir aradan sonra ilk defa umut doluyum. *PES* bu kez teknolojiye boyun eğmemiş. Bu kez kendine bir yol çizebilmiş. Bu kez bir şeyleri başarmış.

ÜÇ PLATFORM, ÜÇ AYRI OYUN

Her platforma farklı bir oyun çıkarmak zor iş olsa gerek. *PES* için bu seneki yorumların çok değişken olması da büyük oranda bununla alakalı. Eski nesle farklı, PC'ye farklı, yeni nesle farklı dinamiklerle geldi oyun. Bu üç platformda da oynama şansı bulmuş biri olarak en iyisinin yeni nesil olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Bunun en büyük sebebiyse teknik altyapı. Yeni oyun motorunu (**FOX Engine**) ilk kez yeni nesilde kullanabilen *PES*, bunun faydasını da görmüş. Eski oyunları oynarken çokça şikâyet ettiğim oyuncu hareketleri oldukça yumuşamış. Topla koşarken daha akıcı, dönüşlerde daha gerçekçi, topa hamlelerde de daha ağırkanlı oyuncular var artık elimizin altında. Oyuncu fizikleri konusunda *FIFA* ile rekabete girebilecek konumda olduğunu hâlâ düşünmüyorum, en azından şimdilik. Ama yeni nesle ilk çıkışında temeli sağlam atılmış bir oyun duruyor karşımızda.



O çimlerde biraz daha duygu, biraz daha ruh bekliyor insan.

Konami, önceki yıllarda denediği abuk sabuk işleri de bir kenara bırakmış. Oyunun temeline inerek sağlam ve eğlenceli bir oynanış sunmayı amaçlamış. Bunda da büyük oranda başarılı olmuş. Orta sahada dönen pas oyununun yanına mücadele eklenmiş, çıkan kontra atakların sayısı azaltılmış. Eski oyunlara nazaran havadan pas ile gol bulma da yeni oyunumuzda daha az. Nitekim orta-kafa ile

NEDEN İKİ KERE İNCELEDİK?

Bildiğiniz üzere kasım sayısında Pozan, PES 2015'in PS3 versiyonu için bir inceleme hazırlamıştı. Bu ay başında oyunun yeni nesil halini ellerimiz arasında bulunca bir kez de olaylara yeni nesil penceresinden bakalım istedik. Çünkü iki nesil arasında yeni bir inceleme yazdıracak kadar çok fark var. Emin olun. (Oldunuz mu? Olun lütfen.)



Arkasını topa dönen kaleciler sizi mahalle maçı yaptığınız zamanlara götürecek.







Menajer yaratma ekranında çok eğleneceksiniz

UZUN ZAMANDIR RAKİBİNİN GÖLGESİNDE KALAN BİR OYUN, EN AZINDAN YENİ NESİLDE TEKRAR SAVAŞA BAŞLADI

kenarlardan gol bulmakta da zamanlama önemli bir husus haline gelmiş. Bir tek uzaktan şutlar fazla isabet buluyor. Oyunun başına oturduğumuz andan itibaren 6 maçta iki tane hayvani uzak şut golü gördük. Ki bunlar sadece abartı olanlar. O konuda da *PES*'in kendine biraz ayar çekmesi gerekiyor.

ALGILAYAMAYAN ZEKÂ

PES serisinin en beğendiğim özelliği olan top fiziği, her zamanki gibi görevini başarıyla yerine getiriyor. Pasların şiddeti, ortaların kavisi, şutların sertliği kıvamında. Topun havada süzüldüğünü görmek için bile sağ kanattan sola doğru oyun açtığım oldu. *PES* bu konuda kalitesini korumaya devam ediyor. Fakat bu noktada bir şikayetim var. Her ne kadar analog ile pasları ince bir şekilde ayarlasak da milimetrelik hesaplamalarla pas çıkarmak çok zor olabiliyor. Bu noktada *PES*'in *FIFA*'nın izlediği yolu tercih etmesini dilerdim: Diyelim ki defanstan top çıkarıyorsunuz, savunma oyuncunuzla topu birkaç metre sürdünüz. Orta sahadaki takım arkadaşınıza topu aktarmaya karar verdiniz. Fakat ikiniz arasında rakibin oyuncusu bulunuyor. Ya başka yere pas atacaksınız ya da biraz daha analoğu kaydırarak rakibi egale edecek bir pası ortadaki takım arkadaşınıza aktaracaksınız. Top belki biraz uzağına düşecek ama en azından arkadaşınızı topla buluşturmuş olacaksınız. Ama sıkıntı şu ki *PES*'te bu ince pası atmak o kadar kolay değil. Ya topa çok yön verip iyice çapraza atıyorsunuz, ya da tam karşınızdaki rakibin ayağına topu bırakıyorsunuz. *FIFA*'yı bu konuda örnek göstermemin sebebiyse oyuncuların saha içindeki durumu algılayabilmeleri. Aynı durum *FIFA*'da olsaydı, kontrol ettiğiniz oyuncu otomatik olarak rakibi egale edecek açıklıktan pası atardı. Şimdi örneği böyle verince "otomatik atmasının neresi iyi" diye serzenişte bulunabilirsiniz. Ancak bu durum hiçbir zaman garanti çözüm sunmuyor. Bazen rakibe kaptırmamak için daha açığa atmak topu rakibin ayağına teslim etmenize de neden olabiliyor. Ama top kazanılsa da kaybedilse de gerçekçi bir hissiyat oluşturuyor. Çünkü durduk yere topu rakibin ayağına atan bir savunma oyuncusu gerçek maçta çok karşılaşacağımız bir tip değil, ama topu taşırken karşısındaki rakibe vermemek için yanlışlıkla sağ taraftaki rakibe top atan defans oyuncusu karşılaşabileceğimiz bir tip.

Aslında bu örneği sadece pasla sınırlamamak gerek. *PES*'in yapay zekâsı genel olarak maç içindeki durumu okuyamıyor. Öndeki boş topa kayarak ayak uzatsa gol atabilecek bir futbolcu, sanki yüzde yüzlük bir gol şans yokmuş gibi topun peşinden koşmaya devam ediyor. Belki bunlar çok ufak detaylar ama birleştikleri zaman önemli bir yer kaplıyorlar. Kendi maç deneyimlerinizi hatırlayın ve kaç kere oyuncunuza "ayağını uzatsan goldü" diye sitem ettiğinizi düşünün. O zaman bana hak vereceksiniz.

Bu kadar ince detaylara her zaman takılmam fakat insan uzun yıllardır futbol oyunu oynayıp da temelde aynı şeyleri görmeye başlayınca detaylara takılır hale geliyor. İşin özünü ne kadar beğenmiş olsa da…

Aslında *PES 2015*'i bu yıl çıkan bir oyundan ziyade gelecek için atılmış önemli bir adım olarak görüyorum. Çünkü belli ki Konami bundan sonraki birkaç *PES* oyununda *PES 2015*'i kendine temel alacak. Eğer doğru hamlelerle ilerlerse *PES* önümüzdeki yıllarda tekrar adını çokça duyacağımız bir seri haline gelecektir.



BUNLARI BİR ARADA İSTİYORUM

- FIFA 15'teki doğal animasyonları ve rahat oyuncu kontrollerini PES 2015'te
- PES 2015'te uzun pas sonucunda boş alana düşebilen topları FIFA 15'te (düşüyor ama az düşüyor)
- FIFA 15'te rakibi algılayarak pasın şiddet ve yönünü hafiften değiştirebilen yapay zekayı PES 2015'te
- PES 2015'te pas attığında hissettiğin tokluğu FIFA 15'te,
- FIFA 15'teki ikili mücadeleleri PES 2015'te,
- PES 2015'in korner atışlarında iyi pozisyon alan oyuncularını FIFA 15'te **GÖRMEK İSTİYORUM.** Çok şey mi istiyorum! (Bence hayır.)



- Temel öğelerin toparlanması
- Lisanslı Şampiyonlar Ligi
- Türkçe! (Bence hâlâ önemli bir artı)

–

- Tekrarlayan kaleci animasyonları
- Takım lisansları eksik (Bence hâlâ önemli bir eksi)

7+

SON KARAR

Bu sene istediğiniz seviyede olmasa bile ilerisi için umut veriyor.



KÜNYE

Tür: Spor **Yapım:** PES Productions **Dağıtım:** KONAMI / Aral **Dijital İndirme:** 99 TL (Playstore) **Kutulu Fiyatı:** 220 TL (PS4) **Yaş Sınırı:** - **Dahası İçin:** pes.konami.com

THE TALOS PRINCIPLE

BİLİNCİN KAYNAĞI HÜCREDE MİDİR? -SARP KÜRKCÜ



BİRİ TETRIS Mİ DEDİ?

Bütün bu bulmacaların amacı, Tetris tuğlaları şeklindeki mühürleri toplamak ve onlarla başka bir bulmaca çeşidine odaklanmak. Bu mühürler, kapıları ya da ekipmanları açıyor, oyunun da önemli bir parçası. Neden Tetris? Bilmiyorum. Ama bulmacalar kümesine farklı bir düzlem kattığı kesin. Bir ipucu: Her zaman alttan başlamayın.





+

- Görsel kalite
- İçerisindeki metin ve hikâye parçaları
- Kamera açısı seçme şansı
- Bulmacalar
- Üç ayrı son

−

- Zamana müdahale ettiğimiz bulmacalar
- Etrafta daha fazla hikâye parçası olsaydı keşke

9

SON KARAR

Yılın oyunları dosyasında kategoriyi komple pas geçtik, incelemesi Ocak'a kalmasaydı keşke. Gayri resmi yılın bulmaca oyunu ödülünü buradan veriyorum...

The Talos Principle'ı yaklaşık 13 saatte bitirdim. Fena bir performans sayılmaz tabii ama ben bu oyuna net bir ay vermek isterdim. Çok güzel, başarıyla hazırlanmış bir paket olarak bir aylık entelektüel sohbetinizin konusu olabilir *The Talos Principle*. Ama ben üç günde, speedrun yaparak oyunu bitirdim. Çünkü bir dolu başka oyun ve iş var sırada bekleyen. Pişmanım, tadım kaçık. Her oyunda böyle mızmızlık yapmam ama *The Talos Principle* uğruna mızmızlanılacak kadar güzel işte.

SELÇUK-EFES'TE ÇEKİM İZNİ

Kendinizi güzel bir havanın, aydınlık bir gökyüzünün altında bulduğunuzda **Elohim** konuşacak sizinle. İbranicede **"tanrı"** ya da **"tanrılar"** anlamına gelen bu kelimenin ağırlığını taşıyan bir sese sahip aslında konuşan kişi. Sizse bu dünya içerisinde yolunu bulmaya çalışan bir varlıksınız. O elleri bir şekilde gördüğünüzde aslında bir robotun bedenine sahip olduğunuzu anlıyorsunuz. Elohim ise size sonsuz yaşamı vaat ediyor, bunun içinse onun yolundan gitmeli ve bulmacaları çözmelisiniz.

The Talos Principle, son dönemde oynadığın en iyi öğrenme eğrisine sahip bulmaca oyunu. Toplamda üç ana alanı olan, her alanda yedişer zihniniz için. Ama bunlar dışında oyunun asıl sakladığı şey etraftaki konsollarda okuduğunuz ufak metinler ve bölümlerde bulduğunuz ses kayıtları. *The Talos Principle* da *Gone Home*'da ilk kez dikkatimi çeken, tatlı bir kadın sesiyle oyuncuyu bağlama taktiğini uyguluyor. Başarılı da oluyor. Gerek kayıtlarda, gerekse metinlerde abartıya kaçmayan, derdini güzelce anlatan oyun birçok mitoloji ve dini kültüre referans veriyor. Zaten Antik Roma (Ruins), Mısır (Death) ve Ortaçağ (Faith) temalı üç alan görsellikle de, tasarımla da bir harikalar. Hele ki müzikler... ah o müzikler. Her bir alanın enstrüman ve beste yapısı farklı. Atmosfer, tekrar ediyor olsa da müziklerle o kadar dengeli hale geliyor ki, oyunu bırakmak istemiyorsunuz.

BEN BU KATEDRALİ BİLİYORUM!

Bulmacaların eğrisi başarılı demiştim ya, bunu adım adım aldığınız elementlere borçluyuz. Karmaşıklık yeni parçaların bulmacalara eklenmesiyle gelişiyor. Elektronik sistemleri jammer'la bozarak başlıyorsunuz, sonra ışınları yansıtmak giriyor devreye. Zamana müdahale ettiğiniz kısımlar bence en bayıcı olanları ama onu bile dengelemeyi başarmışlar. Taşıma yapmak, kutulardan yardım almak, pervanelerle

MERHABA, BEN VAROLUŞSAL TARTIŞMALARI ÇOK SEVEN ADAM. TANIŞALIM MI?

bölüme ayrılan ve her bölümde de farklı sayılarda bulmacalara ev sahipliği yapan oyun bundan fazlasını barındırıyor aslında. Mesela her alanda birer gizli bölüm var, ta ki son alana (C kanadı) adım atıp baltayı kapana kadar giremiyorsunuz oralara. Bambaşka üç diyarda yeni sürprizler sunuyor bu bölümler, üstelik normal bulmacalarda kullanılmak üzere üç adet ipucu hakkı veriyor (keşfedene kadar kudurdum ben bunu mesela). Ya da A, B ve C olarak adlandırılan alanların dışında asıl amacınızın olduğu bir başka yer var. Elohim'in girmemeniz için sizi uyarıp durduğu bu kule, resmen utandığınız bir ihtirasa dönüşüyor bir şeyleri itmek falan derken ortalık cümbüşe dönüyor. Ama en zor olanlar yıldızları topladığınız bulmacalar. Zorlayacaklarına emin olun.

KULEYE ÇIKMAK...

Deneyime odaklanıp hikâyenin sonunu daha az umursadığım bir oyunla uzun süredir karşılaşmamıştım. Ama *The Talos Principle*, mükemmel sağlanan dengesiyle bunu başaran bir oyun. Oynayın, oynatın, sonra da oturup uzun uzun konuşun. Bir önceki akşamın futbol müsabakasından ya da Kim Kardashian dedikodusundan çok daha kalifiye bir sohbet konusu çıkacağının garantisi benden.



Tür: Bulmaca **Yapım:** Croteam **Dağıtım:** Developer / Steam **Yaş Sınırı:** - **Dijital İndirme:** 60 TL **Dahası İçin:** croteam.com/talosprinciple


Oyunun adı "İnşaat Malzemeleri Taşıma Simülasyonu" olsa iyiymiş.



pc mac

CONSTRUCTION SIMULATOR 2015

YENİ NESİL AMELELİK SİMÜLATÖRÜ -ERİM BİLGİN

Hayatta bazen karşınıza, durup "ne yapıyorum lan ben?" diye düşünmenize sebep olan anlar çıkar. Evrenin kaotik yapısı sonucu dizilmiş bir molekül yığını olan benliğiniz; hayata tek bir kez gelecek, size 70, bilemediniz 90 yıl hizmet edecek etten ve kemikten bir bedeniniz; etrafınızdaki bu muhteşem oluşumu, evren denilen bu akıl almaz harikayı algılarınız elverdiğince deneyimlemek için çok az bir vaktiniz vardır. Siz de bu vakti değerlendirmek için elinizdeki seçeneklerden en ilginç ve heyecanlı olanını seçersiniz elbette. Paraşütle atlamaktan, Everest'e tırmanmaktan, ya da ses hızına yaklaşan arabalar sürmekten mi bahsediyorum? Elbette hayır. *Construction Simulator 2015* dururken böyle banal aktivitelere kimsenin ihtiyacı yok.

Construction Simulator 2015'teki amacınız, birtakım inşaat projelerinde kelimenin gerçek anlamıyla amelelik yapmak. Fikir muhteşem: İnşaat yapmak dururken, kim ejderhalarla savaşıp dünyayı kurtarmak ister ki? Çimento kamyonunun şantiyeye gerisin geri yaklaşmasını izlerken bunu düşünüyordum işte. Daha önce de simülasyon oynamıştım ama onlar ya uçuş simülasyonuydu, ya astronotluk, ya da askerlik. İnşaat simülasyonunda ne yapılırdı ki? Öğrenmek üzereydim.

Öncelikle, oyunun adı yanlış konmuş. *The Sims* serisinde bile inşaat yapmak konusunda daha iyi bir deneyim yakalanabilir. Çünkü bu oyunda neredeyse tek yaptığınız, kamyonlara binip şantiyelere inşaat aletleri taşımak. Taşıma işi bittikten sonra, sadaka niyetine üç beş parça "gerçek" inşaat işi yapıyorsunuz. Ama iş nadiren yerleri kazmanın veya çimento dökmenin ötesine gidiyor. Madem tek bir konsept üzerinden oyun yapacaksın, bari onu iyice cilala, parlat be kardeşim! Üstelik grafikler PlayStation 2 döneminden kalma, fizik motoru sağ olsun 3-4 tonluk iş aletleri ortalıkta doğumgünü balonu gibi sekiyor. Ama hakkını yememem lazım, oyundaki bug'ların çokluğu ve komikliği başlı başına bir teknik başarı. Bir keresinde, küçük bir kepçeyi tırımın arkasına yükledikten sonra, inip tıra bindim ve hareket etmemle birlikte kepçe tırın arkasından fırlayıp gökyüzüne doğru uçmaya başladı. Bana da, felaket filmlerindeki korkmuş siviller misali arabadan çıkıp çatık kaşlarla "Tanrım..." diye mırıldanarak gittikçe uzaklaşan mistik objeyi izlemek kaldı.

Fakat asıl eğlenceyi oyunu kurallarına göre oynamayı bırakınca keşfettim. Oyunun ikinci saatinde, arkaya "Ankara'nın Bağları" şarkısını açmış, kepçemi yere sürtüp yarım metrelik çukurlar açarak bunu "temel atma" sayarken, bir anda aklıma esti: Bir şeyler inşa etmek için önce bir şeylerin yıkılması gerekiyordu! *Construction Simulator 2015*, benim hain parmaklarımda *Yıkım Simülatörü 2015* olacaktı! Derhal dev kepçemle yasadışı olduğunu bile bile yola çıktım. Etrafımdaki işçiler beni çaresizce, korku dolu gözlerle izlemekle yetindi. Ne yapabilirlerdi ki! Ölümlü bedenleri, benim cehennem çeliğinden dövülme mega ölüm kepçeme rakip olamazdı. Fakat oyun bunu bile beceremedi. Acı içinde öğrendim ki oyunda yayalar ezilemiyor, arabalara hasar verilemiyor. Yapabildiğiniz en feci şey, başkalarının evine gidip bahçelerini kazmak.

Hayatımda oynadığım en kötü oyun bu olsa gerek. Bilgisayarımdan sildiğim yetmedi, Steam'den de kaldırmaya karar verdim. Çünkü kimse, bu oyunu oynadığımı bilmemeli.





+
- İş makinelerindeki gerçekçi detaylar
- Mizah anlayışı olanlar için potansiyel eğlence unsuru

−
- Korkunç grafikler
- Bilerek koyulmuş gibi duran ciddi bug'lar
- İnşaattan ziyade ulaştırma üzerine kurulu, tekrar eden oynanış

2

SON KARAR
Böyle basit simülasyonları sevenler için bile sıkıcı bir oyun. Bunu oynayacağıma gider bir şantiyede amele olurum.



KÜNYE
Tür: Simülasyon **Yapım/Yayın:** Weltenbaue Software Entwicklung GmbH **Fiyatı:** 44TL (Steam) **Yaş:** - **Dahası için:** bau-simulator.de


Kurallar forklift ile kaldırılmak için vardır.

inceleme

GAUNTLET

MUTLULUKTAN HABER VER SUMMON TAŞI! -ENES K.

Vaadedilenin karşılık bulmaması, ilgiye mazhar olmaması her zaman normaldir. Bu vaadin nitelik eksikliğiyle de, talep eden tarafın doymazlığıyla da ilgili olabilir. Veya sadece şanssızlıktır, o da ayrı. Yalnız oyun dünyası söz konusu olunca, işler biraz daha basit olmalı sanki... Demek istediğim şu: Oyun FPS diye duyurulduysa, hiç değilse oyun çıktığında karakterin gözünden oynamayı isteriz be! Veya *Gauntlet*, bir RYO ise; yahu neredesin rol yapma öğesi?!

Siz oyunun **Steam** sayfasındaki ve bu sayfanın altındaki künyeye aldanmayın; *Gauntlet* bir Hack&Slash arkadaşlar... **Valkyrie**, **Warrior**, **Wizard** ve **Elf** sınıflarından birini seçiyoruz ve 3 saatlik oyun süresi boyunca, kısıtlı karakter geliştirme seçenekleriyle, bol bol aksiyonla ve güzel animasyonlarla deşarj oluyoruz.





Oyunla ilgili sıradışı yegane öğe büyücü sınıfının oynanışı oldu benim için... Büyücü sınıfı çok güçlü olduğundan, yeteneklerini kullanmak için komboları ezberlemeniz gerekiyor. Öbür türlü, basit atak dışında yapabileceğiniz hiçbir büyü olmuyor. Tüm karakterlerin ayrı ayrı kontrol şeması olması başlı başına güzel düşünülmüş bir özellik zaten... Bu arada 'giden saatlerim oldu' demek istemiyorsanız, yama ile çözüm gelene değin **Warrior** sınıfından koşarak uzaklaşmanızı tavsiye ederim. İlk iki bölüm çat pat geçecektir ama son iki bölümde ne kadar güçsüz bir karakter olduğu net biçimde ortaya çıkıyor.

Fiyatı biraz daha düşük ve içeriği biraz daha zengin olsaydı, local ve online co-op seçenekleriyle es geçmenizi tavsiye etmeyeceğim bir oyun olurdu *Gauntlet*... Bu haliyle birazcık yavan kalmış gibi...



+

- Basit ve keyifli oynanış
- Yerel co-op desteği
- Büyücü sınıfı başlı başına bir olay
- Gamepad ile oynarken hakimiyet çok iyi...

–

- ...lakin klavye ile oynamak eziyet...
- Savaşçı sınıfı inanılmaz güçsüz
- Kısıtlı karakter geliştirme seçenekleri
- 3 saatte bitiyor

6

SON KARAR

Adaya düşsem ve ıssız olsa alacağım son oyun olurdu. O kadar kısa ömürlü lakin bir yandan da keyifli...

Tür: Aksiyon / RYO **Yapım:** Arrowhead Game Studios **Dağıtım:** WB Games **Dijital İndirme:** 31₺ (Steam) **Yaş Sınırı:** 18 **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogzgauntlet

KILLER INSTINCT SEASON 2

CO-CO-CO-CO COMBO BREAKER! -POZAN ERTEN

İlk olarak **Gameboy** ekranında karşılaştığım bir oyundu *Killer Instinct*. Sene 95 ya da 96. O renksiz, ufacık ekranda bu kadar akıcı bir dövüş oyunu oynamak, sadece iki tuşla olmadık kombolar yapmak benim gibi bir çocuğu beyin yetmezliğine kadar sürükleyebilecekken, bir de üstüne karakterlerin akıl almaz detaylı animasyonları eklendiğinde her gün saatlerce deli gibi bu oyunu oynadığımı hatırlıyorum. Neredeyse *Mortal Kombat II*'nin gönlümdeki tahtı için bile tehdit oluşturmaya başlayan *Killer Instinct* nedense bir yerden sonra sıkmaya başlamıştı. Oyun harikaydı ama karakterlere bir türlü ısınamıyordum. Derken, oynamayı bıraktım. Ne büyük bir hata yapmışım...

Xbox One'ın çıkış oyunlarından olan *Killer Instinct*, daha önce dövüş oyunlarında pek görmediğimiz, sezon sezon yayınlanma fikriyle gelmişti. Ve oyunun ham hali ücretsizdi.





+

- Kombolar!
- Hızlı ve akıcı oynanış
- Grafikler ve animasyonlar
- Online özellikleri

–

- Oyunun bir hikâyesi yok
- Karakterleri daha seri yayınlasalar fena olmaz

8

SON KARAR

Street Fighter oynamaya bir süre ara verebilirseniz bu hazinenin de farkına varacaksınız.



Sezon içerisinde yayınlanan karakterleri ve paketleri satın alıyordunuz. Sistem aynı şekilde devam ediyor. İlk sezonda toplamda 8 karaktere kadar ulaşan oyunun 2. sezonu 2 karakter ile açılışı yapıyor. Bunlardan biri, bildiğimiz **T.J. Combo,** diğeri de seriye ikinci oyunda dahil olan **Maya**. Sezon bitene kadar 6 karakter daha eklenecek. Ayrıca Sezon 2 ile birlikte oyunun artık 900p ve 60fps çalıştığını belirtmek gerek. Piyasadaki dövüş oyunları arasında en renkli ve kendine has atmosfere sahip olanı bu. Hatta yeni nesile özel en iyi dövüş oyunu.

Oyun bunlar dışında yine bildiğimiz gibi. Uzun zamandır bir oyunda bu kadar akıcı ve seri kombolar yapabildiğimi hatırlamıyorum. Bu, oyunun kolay olduğu manasına gelmesin. Evet, dövüş oyunlarını paldır küldür oynamayı sevenler keyif alacaklar ama yine de galip gelen taraf her zaman antremanlı ve bilinçli oynayanlar olacak. Sezon mantığı karakterler ile aranızda daha sağlam bir bağ oluşturuyor. Dizi izlemek gibi. Ama ana hikâyeden yine eser yok. *Killer Instinct*, sadece bir dövüş oyunu olması ile gurur duyuyor aslında. Rakiplerinden gelen komboları bu şekilde kırıyor. Siz de bu gururu Xbox One'ınızla birlikte paylaşmak isterseniz, hiç durmayın. Bulabileceğiniz en iyi oyundur kendisi.

Tür: Dövüş **Yapım:** Rare Ltd. **Dağıtım:** Microsoft Studios **Dijital İndirme:** Xbox Live





THE HUNGRY HORDE

NEYDİN, NE OLDUN BE VITA!

-POZAN ERTEN

İçerisinde o ya da bu şekilde zombi kelimesi geçmeyen herhangi bir Oyungezer sayısı var mı merak ediyorum açıkçası. Yılların eskitemediği bu popüler kültür öğesinin içi bir boşalıyor bir doluyor. Özgün yorumlandığı durumlarda bir şikayetimiz yok ama kendini tekrar eden zombilerin ağzına pompalı tüfek sokup ateşlemekten başka bir şey yapamadığımız oyunlardan yeterince oynamadık mı? PS Vita'ya özel çıkan *The Hungry Horde* da, kalabalık zombi grupları ve son derece klişe korku öğeleri ile karşımıza çıkıyor fakat tek bir farkla; bu oyunda o zombi güruhu sizsiniz!

Zombisiniz, ölüsünüz, grup halinde dolaşmayı ve mümkünse beyin yemeyi seviyorsunuz ama dikkatli olup grubunuzu kaybetmemeli ve yeniden ölmemelisiniz. Yoksa tüm ilerlemeleriniz, başarımlarınız ve puanlarınız sizinle beraber zombi cennetine yol alıyor. Cennet dediğime bakmayın siz de, daha sakat bir yer vardır elbet.

Dişinizi geçirdiğiniz herkesin size katıldığı ve zombi kalabalığınızı büyüterek yolunuza devam ettiğiniz bir oyun *Hungry Horde*. Ekip ne kadar büyürse oyunun ömrü de o kadar uzuyor. Çünkü sizinle zombi olarak neşeli günler geçirmeye karar veren her insan ile ekstra süre kazanıyorsunuz. Ne kadar kalabalık olursanız ufak görevleri o kadar hızlı geçiyor, etraftaki renkli beyinleri daha hızlı topluyor ve kullanabileceğiniz dash, grab, shield ve stun gibi bonus özellikleri daha hızlı açıyorsunuz. Zamana karşı verdiğiniz bu yarış, ne kadar güçlenirseniz o kadar sizin lehinize dönüyor. PS Vita'nın analog tuşları sayesinde ise zombi grubunuzu ve beyninizi ikiye bölerek etrafa yayılabiliyorsunuz. Bunun oyuna katkısı büyük ama alışmasının biraz zor olduğunu söylemek gerek. Oyunun *When Vikings Attack*'ı fazlaca taklit ettiğini fark etmişsinizdir.

Roguelike bir oyundan en büyük beklentinizin sıkı bir zorluk seviyesi olduğunu tahmin ediyorum. Tamam, bu oyunun başlarında da oldukça zorlanacaksınız ama daha sonra alıştığınızda roguelike bir oyuna göre türün dengesini tutturamadığını da göreceksiniz. Üstelik bu türe hiç yakışmayan seviyedeki mini oyunlar sizi oyunun tümünden bile soğutabilecek seviyesizlikte. Göndermelerinden mizahına kadar oldukça ucuz malzemeler kullanılmış. Bir de buna kötü bölüm yaratma mekaniği eklenince rouglike'tan çıkıp hepten ucuz bir aksiyon oyununa dönüyor. Normalde hangisinden daha çok zevk aldığınızı bilemiyorum ama iki tür için de daha iyi alternatifleri var *The Hungry Horde*'un.

KAFA GEREK!

PS Vita'nın ne yapmaya çalıştığını artık anlamak pek mümkün değil. Konsola 2-3 ayda bir tane güzel oyun çıkarsa sevinecek duruma geldik ama o oyunların genele hitap etmek konusunda zorlandığı da bir gerçek. *Hungry Horde* Vita'ya soluk getirecek bir yapım değil, kendi türüne ya da genel olarak mobil oyunlara da ek bir şey getirdiği söylenemez. Birkaç saatlik eğlenceden ve zombilerinizi günlerce canlı tutmayı başardıktan sonra keyfi kaçabilecek bir yapım. Vita'nın oyun yokluğunda ve özellikle yollarda geçirdiğiniz vakitte sizi oyalayacağını düşünüyorum fakat beklentileri düşük tutmakta fayda var. Mizahından göndermelerine, aksiyonundan roguelike mekaniklerine kadar hep bir eksiği var gibi. Hiçbirinde zirveyi göremiyor fakat mini oyunları hariç de vasatı tutturuyor. İlk defa "*zombi*" olmayacaksınız fakat ilk defa "*zombiler*" olacaksınız, biraz beyin tüketmek size iyi gelebilir.

+
- Hırs yaptırıyor
- İyi kontroller ve kolay öğrenme

−
- Roguelike keyfi veremiyor
- Yükleme süreleri
- Özensiz mini oyunlar



SON KARAR

Vita ufak ufak eğlendirmeye ama hakkını vermemeye devam ediyor.



KÜNYE
- **Tür:** Aksiyon - Roguelike
- **Yapım:** Nosebleed Interactive
- **Dağıtım:** Sony
- **Fiyat:** 24TL (PSN)



Maçtan çıkmış holigan tadında mahalleden arkadaşlarla turlarken.






Oyunun mistik görselliği özellikle böyle bölümlerde çok başarılı.



Solomon'un (Süleyman) Notları oyundaki en güzel metinler. Arayın, yedisini de bulun.

THE OLD CITY: LEVIATHAN

RÜYANIN BAŞLADIĞINI BİLMEK İSTEMİYORSAK? -SARP KÜRKCÜ

Ben rüyalarımı hatırlamam hiç. O nedenle rüyada olup olmadığımı anlama mevzularını da hiç bilmem. Saatin abuk sabuk ilerleyişi ya da kendini çimdikleme gibi kavramlara uzağım yani. Ama hatırlıyor olsam, herhalde rüyanın nerede başlayıp nerede bittiğini bilmek istemezdim. Çünkü bu sıkıcı hayatımın dışında düzenini bilinçli kurmadığım bir dünyada savrulmak, istediğim tek şey. Benimse gecelerden hatırladığım yine aynı kontrolcü kişiliğimle her bir tuğlasını kontrol ettiğim hayaller.

The Old City: Leviathan'ın baş karakteri olan kişi, benden biraz daha şanslı. O, neyin içinde olduğunu bilmiyor. Rüya mı, gerçek mi, gelecek mi, geçmiş mi... Tek bilinen eski düzenin, alıştığımız şaşalı dünyanın yerle bir olduğu ve insanların artık bir hiç uğruna yaşadığı gerçeği. Pardon, "hayatta kaldığı" demeliydim. Çünkü *Leviathan*'ın tüm ruhu bunu anlatıyor, biz de bu süreçte sanki son bir yolculuğa çıkmış gibiyiz. Buradan çıkacağız, ne olursa olsun.

O YEŞİL BORULAR

Leviathan'ın aslında *The Vanishing of Ethan Carter*, *Ether One* ya da *Gone Home*'dan çok bir farkı yok. Ama en çok Gone Home'a yaklaşıyor, özellikle de kontrol ve oynanış olarak. Tek yapabildiğiniz oyunda kapıları açabilmek, o kadar. Onun dışında size verilen tek görev oya gibi işlenmiş görsellikteki alanları gezmek. *Leviathan*, size tüm cevapları veren bir keşif oyunu da değil üstelik. Yani sonuna geldiğinizde "tamam, kavradım ben" diyemiyorsunuz. Zaten gerçekliğin bir çiğ tanesinden daha hassas olduğu bu dünyada çok çeşitli olmasa da vurucu hazırlanmış müzik ve görsel öğelerin sağladığı gerilim ziyadesiyle yetiyor size.

Ama *Gone Home* gibi bittiğinde kafanızı sağa sola salladığınız, dengenizi sağlamaya çalıştığınız bir deneyim değil ne yazık ki *Leviathan*. Temelini oturttuğu varoluşsal sorular bilinen, kolayca kavranabilen şeyler. Problem, bunları karmaşık cümle kalıplarıyla sunup elitist bir hava yaratmaya çalışmasında. Özellikle bilgiyi edindiğiniz, etrafta bulunan kağıtlar ve büyük kitaplarda bunu çok görüyorsunuz. Ama toplamda yedi tane olan, çarşaf çarşaf yazılmış Solomon'un Notları bambaşka bir konu. Zaten Old City'ye ne olduğunu, eski düzeni neyin yıktığını, insanların bu yaşamda neler yaptıklarını, son olarak da gerçek aşkı Belle'i bu notların akıcılığı içinde görüyorsunuz.

UYANMAK İSTEMELİ MİYİM?

Leviathan, birden fazla sonuca ulaşma seçeneğini sunduğu için özenle tasarlanmış haritalara sahip. Görsel olarak zaten sizi alıp götürüyorlar (hem de Unity'de yapılmalar) ama labirent gibi odalarda dolanmak da, anında "EXIT" yazılarına yönelmek de sizin elinizde. *Leviathan* üç saatte de bitebiliyor, 45 dakikada da. Üstelik istediğiniz bölüme geri dönebiliyorsunuz. Okumak bedava yani. Ama diyorum ya, okuduklarınız karmaşık gibi gözükse de aslında çok basit kuramlar.

Sofistike görünme derdi olmasaymış, *Leviathan* daha içten bir hikâye olabilirmiş. O zaman her şey yerine oturURmuş, ben de beni değiştiren başka bir oyunu daha arşivime katarmışım. Ama bu haliyle *Leviathan* "zaman kaybı" durumuna düşüyor. Çünkü böyle bir oyundan beklediğiniz şey, tatmin eden bir dünyadır. O yoksa, güzel atmosfer bile kurtarmaya yetmez şehri.

KEŞKE BU GÜÇLÜ ATMOSFERE BİRAZ DA OYUN KATABİLSEYMİŞ OLD CITY





+
- Oyundaki her bir mekan
- O mekanlara eşlik eden müzikler
- Gerçek / rüya karmaşası
- İstediğimiz bölümü tekrar oynayabilme

−
- Oyundaki kavramları karmaşık göstermek
- Koşan hali bile bunaltıcı
- Etraftaki notların ağdalı, gereksiz dili

6

SON KARAR
Varoluşsal kavramlarda yazar ekip yutamayacağı lokmayı kapmış. Ama atmosferi bir harika.


KÜNYE
Tür: Keşif **Yapım:** Post Mod Softworks **Dağıtım:** Steam
Dijital İndirme: 24TL **Yaş Sınırı:** - **Dahası İçin:** postmodsoftworks.com







WORLD OF WARCRAFT: WARLORDS OF DRAENOR

ENDGAME RAPORU -HAKAN ÖZGÜL

Warlords of Draenor'un endgame'iyle ilgili bilmeniz gereken ilk şey, artık oyunun büyük bir bölümünün ilk defa *Mists of Pandaria*'da kullanılan esnek raid mekaniğiyle çalışacak olması. Artık raid zorlukları 10 veya 25 kişinin alt edebileceği şekilde değil, 10 ila 25 kişi arasında herhangi bir rakama göre ayarlanıyor.

Bahsettiğim bu esnek raid sistemi şu an zaman zaman raid kurmakta zorlanan LFR sistemini hızlandırırken, guild'lerin oyuncu sınırlamalarını aşıp yeteneklerini konuşturarak bir yere gelebilmelerini sağlıyor. Bu sistem raid'leri öylesine değiştirdi ki, eğer uyumlu ve hızlı öğrenen bir grupsanız, Normal'ı atlayıp hemen Heroic'e geçebiliyorsunuz. Tabii ki raid'ler bu konuda tuzaklarla dolu. Şu an açık olan **Highmaul** raid'inin iki kilit noktasında grubunuzun eşya seviyesini test eden savaşlar var. Bu noktaları geçebilirseniz, devamında gelen boss'lar sorun teşkil etmiyor.

WoD'un raid'leriyle ilgili bir diğer büyük değişiklik ise LFR, Normal ve Heroic zorluk seviyelerinin üstüne gelen ve artık en zor raid olacak olan Mystic seviyesi. Mystic, 10 veya 25 kişi sınırlamalarının dışında kalarak sadece 20 kişiyle oynayabileceğiniz bir prestij zorluğu. Bu bölgeden düşen eşyaların hepsinin türünün en iyileri olması dışında, sadece buraya özel eşyalara da bu zorlukta ilerleyerek ulaşabilirsiniz.

Mystic zorluk seviyesi, oyundaki gerçek er meydanı olarak *World of Warcraft*'da guild'lerin hırs yapabilecekleri ve yarışabilecekleri ciddi ve adil bir zorluk seviyesi durumunda. 10 ve 25'lik raid'lerin hangisinin daha zor olduğu konusunda ciddi bir tartışma dönerken, Blizzard'ın bu tartışmalardan 20 kişilik sabit bir raid'le sıyrılmış olması oldukça ilginç. Çünkü 20 kişi sınırlaması sadece raid zorluğunu değil, guild yönetimi konusunda bugüne kadar gelmiş pek çok pratiğin ve anlayışın değişmesini sağlıyor. 25 kişilik raid'lerin ardından bir anda ilerlemek adına 20 kişiye düşmek, pek çok açıdan Raid Lideri'ni seçim yapmaya zorladığında, bazı sınıfların ve sınıf özelliklerinin raid dışı kaldığını görmek uzun vadede pek hoş olmayacak.

Bunun dışında, Garrison'daki takipçileriniz Level 100 olduktan sonra eşyalarını ve zırhlarını geliştirmeye başlayacaklar. Bu konuda seçimleriniz ve karşınıza çıkan görevler size bir seviye sınırlaması getirecek. Tabii ki bu sınırlamaların gelmesiyle, verilen ödüller oldukça ilginç ve güçlü bir hal alıyor. Kendinize raid seviyesinde ekipman kazanmak için ayrıca bir yöntem isterseniz Garrison bunu size kolay ve eğlenceli bir şekilde sağlıyor.

Warlords of Draenor'un raid sistemi siz bu satırları okurken üçüncü ve son aşamasına gelmiş olacak. Highmaul'un tamamı oyun içi oyuncu eşleştirme programında açıldıktan sonra her şey daha kolay bir şekilde sizi 6.1 yamasına ve Gorgond'daki Blackrock Foundry'ye yönlendirecek. Blizzard, bunun Şubat ayı içerisinde gerçekleşmesini umuyor. Bunun dışında, Legendary bir takipçinin çok yakında Garrison'daki yerini alacağını duyduk. Biz de heyecanla bekliyoruz.







Farklı yollara girmek mümkün.
Ama açınızı iyi ayarlamanız gerekiyor.



Tron Legacy'nin devam filmine prototip diye yapsalarmış, olurmuş.

DISTANCE

YOLLAR AYRILSA BİLE -ALİ SEZGİN

Hayatım boyunca yaşadığım en büyük hayal kırıklıklarından biri, yıllarca yarış oyunu oynayıp sayısız araba yarışı izledikten sonra ehliyetimi alınca hissettiğim şeydi galiba. Oyunlardakinin aksine, gerçek yollarda araba sürmek çok sıkıcı. Yol iyi olsa trafik oluyor, hadi diyelim trafik yok, bu sefer de insanın sorumsuzca araba sürerek kendini veya başkasının hayatını tehlikeye atası gelmiyor. Hayatın kendi sıkıcılığını bir yana koyalım; son dönemde oyunlarda da bir şeylerin eksik olduğunu düşünmüyor değilim. *Megarace*'le, *Deathkarz*'la, hatta *F-Zero*'yla büyümüş bir bünyeyi, son dönemin fazla gerçekçi hale gelen sim-cade'lerinin kesmemesi doğal aslında.

ANKARA-TRON DOLMUŞ HATTI

Fütüristik tarzı, *Tron*'dan kopup gelmiş gibi duran araçlarıyla *Distance*, bu kadim tarza ait bir yarış oyunu arayan oyuncuların yegâne tercihi olabilecek bir yapım. Oyun erken erişimde olmasına rağmen, fazlasıyla tamamlanmış durumda. Yani bitmemiş bir oyunu alıp oynanabilir hale gelmesi için altı-yedi ay beklemeniz gerekmeyecek. Yine de birkaç ay daha bekleyip tam istediğim, beklediğim gibi bir *Distance* görmeyi tercih edebilirdim açıkçası. Zira ben daha çok çılgın atlayışların ve yarışların olduğu bir oyun beklerken, karşıma *Trackmania*'ları andıran hayatta kalmanın yarışmaktan daha önemli olduğu bir oyun çıktı. Zaman zaman yolların bittiği, zeminin yer değiştirdiği bu evrende virajları almak ve sert dönüşler yapmak kolay olsa da oyunun kendisinde olan tuzaklar, platform değiştirmece ve hatta kısa süreli uçuş noktaları hayatta kalmayı zorlaştıran elementler oluyor.

Distance'ın en iyi özelliği, bütün bu hayatta kalma döngüsünü havalı bir şey haline getirebilmesi. Aracın birden kanatlanıp uçması, turboyla testerelerin arasından son hız geçilmesi gibi detayların ötesinde, bölümü tamamen değiştiren portallar ve aracı parçalayan ama durdurmayan lazerler gibi hoş detaylar da var. Burada grafiklerden bahsetmiyorum. Oyun **Unity** motorunu en iyi kullanan yapımlardan olsa da **Unreal Engine**'li daha kallavi abilerine karşı biraz mahcup kalıyor elbette, ama bu bir sorun değil. Aracınızın yarısı parçalanıp gitmişken, yenilenmesini ve hızlanmasını sağlayacak kayıt noktasına doğru gitmeye çalışmanın bile ayrı bir zevki var gerçekten. Hepsinden güzeli, *Distance*'ın kendi haritaları oyun henüz bitmediği için sınırlı olsa bile, oyun editörü ve Steam Workshop sayesinde oyuncuların hazırladığı pistlerde yarışabilmemiz. Kullanıcı haritaları içinde gerçekten çok yaratıcı ve eğlenceli fikirler var ve yapımcılar mutlaka bunlardan yeni oynanış mekanikleri üretecektir.

BEN O LAZERLER PATLAR DEDİM

Distance bittiğinde çok sağlam bir bağımsız oyun olacak. Hatta abartmadan söylüyorum, şu anki hali bile piyasadaki yamuk yumuk çıkmış, büyük firmaların (Ubi*öhöm*) oyunlarından daha eğlenceli halde. Bu tarz oyunları seviyorsanız gönül rahatlığıyla *Distance*'ın garip dünyasına adım atabilirsiniz. Ama beklemeyi seçerseniz de pişman olacağınızı sanmıyorum.



+
- Dolu içerik
- Bağımlılık yapan mekanikler

−
- Bittiğinde çok zor olacak

SON KARAR
Yaratıcı kullanıcıların da desteğiyle yakında çok daha büyük bir Distance'ımız olacak.



KÜNYE
Tür: Yarış **Yapım:** Refract Studios **Dağıtım:** Focus **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 31TL (Steam) **Yaş Sınırı:** - **Dahası İçin:** SurvivetheDistance.com

WARBAND: VIKING CONQUEST

YILLARDAN 1086... -SARP KÜRKCÜ

Bazı şeylere çok kolay alışıyoruz. Hatta alıştığımızı fark etmiyoruz. Ofisten eve gelip *Warband*'in "Load Game" ekranına bakarken bu düşünceler geçti aklımdan. Ekran boş, çünkü benim kayıt dosyalarım ofisteki bilgisayarda. Yıl olmuş 2014, Steam Cloud var... Neyse.

Viking Conquest bizi Kuzey Avrupa topraklarına götürüyor. İngiliz Adaları, Hollanda, Danimarka ve Norveç'in 1080'li yıllardaki hallerini koyuyor önümüze. Zaten diğer paketlerde olduğu gibi burada da bize aynı mekanikler farklı bir temayla sunuluyor. Hazır *Vikings* dizisi de ilgi toplarken, paket doğru bir zaman yakaladı aslında.

M&B: Warband oynamamış olanlara çok da kucak açan bir paket değil bu ama. Sonuçta eklenen yeni birkaç şey olsa da, hem *Warband*'i talep ediyor, hem de az çok her şey aynı yapıda ilerliyor. Bir de, son bir yıldır *Warband* oynamamış birisi olarak oyunu hiç de hatırladığım gibi bulmadım aslında. Hafızamda o kadar diri, o kadar güçlüydü ki o grafikler… Keza animasyonları da çok daha akıcı hatırlıyorum. Ama *Viking Conquest* bu konuda eskinin üstüne bir şey koymuyor. Ah *Bannerlord*, neredesin?

TUNDRA RÜZGARI!

Gerçi *Warband* nasıl ki temel mekanikleriyle oyuncuyu kendisine bağladıysa, *VC* de o yolda ilerliyor haliyle. Bambaşka bir harita, oyuna farklı şehirler ve mimariler katıyor. Liman şehirleri, gemiyle yolculuk edebilme, hatta kendi gemimizi alıp topraklar arasında fink atabilmek güzel bir şey. Karada hırsız varsa, denizde de korsan var bu arada. Etraf çok da huzurlu sanmayın.

Tabii yeni toprak yeni güç çekişmeleri demek. Senaryo modunda yolculuk ettiğiniz gemiye saldıran ve annenizi öldüren Sven adında bir baş belası var mesela. Ama kim takar bunu! Sandbox modunda yine kendi destanınızı yazmanız mümkün.

Ama gelelim dili ısırmaya. Çünkü oyunun bug'ları an itibariyle bu eklentiyi oynanamaz kılıyor. Her şehre girdiğiniz zamanda oyunun çökme ya da donma ihtimalini göze alıyorsunuz. Üstelik bir problem olmasa bile yükleme süreleri iç karatıcı. Bir şehir bu kadar zor yüklenmemeli, hele ki 16GB'a çıkan hafızalar ya da GTX 700 sınıfından ekran kartlarının olduğu sistemlerde. Bazen de ortadaki etkileşim ekranı oyunu kapayıp açana kadar kalmaya devam ediyor. Ben şehirde turlarken bir "Abbot" sürekli kendisiyle konuşabileceğimi söylüyor. "Anlat derdini, dinleyeyim delikanlı" diyor sanki. Son olarak, savaşa başlarken konumunuzu koruyup düşmanın saldırmasını beklerseniz bazen sonsuza dek bekliyorsunuz. Çünkü arkadaşlar pek yanaşmıyorlar size.





Sonuçta Taleworlds'ün değil, *Brytenwalda* modunun yapımcılarının sunduğu bir içerik *VC*. Oyun motoru yaşlandı artık, bunu kabul ediyorsanız hâlâ aynı serbest oynanışı sunan bir dünyaya yeni kapılar açıyor *VC*. Anlamadığım tek bir şey var: Kalite kontrolü nasıl geçtin arkadaş sen?

DENİZ MEVZUSU

Deniz savaşları oyunda iyi olmamış. Düz olarak bunu söyleyebilirim. Multiplayer'a ve Custom Battle'a eklediği değerli şey ise sahil savunması. Gemilerle gelenlerin saldırdığı bu sahneler heyecanlı oluyor. Ama denizdeki savaşlar ı ıh. Ona aldanıp almayın çünkü tamir edilirmiş gibi de durmuyor.



Tür: Aksiyon • Yapım: Brytenwalda / Taleworlds • Dağıtım: Steam • Dijital İndirme: 25TL (Steam) • Yaş Sınırı: - • Dahası İçin: tinyurl.com/ogz87-conq



- Mülteci kampı kurabilmek
- Yeni topraklar, yeni Jarl'lar
- Silahların otantik isimleri

−

- Gemi savaşı mevzusu
- O bug'lar çok acı!
- Performans sorunları
- Artık eskiyen oyun motoru

−

SON KARAR

Şimdilik sıkıntıları var ama yamalarla düzeliyor. Biraz zaman geçsin, tam notunu öyle vermek niyetindeyiz.


Oyuncu sayısını artırabilsek, dev bir kule olacaktık ama iki kişiyle bu kadar.



Paketin içinde olmayan figürler insanın canını çok çektiriyor.

DISNEY INFINITY: MARVEL SUPERHEROES

ÇOCUK OLMALI YA DA YAPMALI -SARP KÜRKCÜ

"*Keşke bu kadar erken doğmasaydım"* lafını gidip de *Disney Infinity* seti için kullanacağımı hiç tahmin etmezdim. Ama ilk çıktığı günden beri figürlerini bıcık bıcık isteyen, "Tablası olsa da sevsem" diye hayaller kuran da benim. Evde üç koli Star Wars figürüm duruyor koyacak yerim olmadığından. Bakmayın garip garip, seviyorum ıvırlı zıvırlı şeyleri.

Disney Infinity ilk dönemini kapadı, 2.0 olmaya da konsepti daha mantıklı bir yerden yakalayarak başladı: Süper kahramanlar. Çünkü Marvel'ın karakterleri, böyle bir ürünü geniş kitlelere yaymak için süper bir fikir. Oyunun kendisinden çok bahsetmeye niyetim yok aslında. Çünkü *LEGO Marvel Super Heroes*'dan farkı ne deseniz, LEGO olmaması derim. Oynanışı, dövüşü, gezmesi, karakterler arası ilişkisi o kadar aynı ki. Ama iş figürlere, onları oturtacağınız tablaya, oyun diskinin yanında ufak figürlerle bölümleri başlatmaya gelince işler değişiyor. Ofiste yok ama 6-8 yaşında bir çocuğun önüne koysam, o gözlerin parlayışını ülkenin öbür ucundan görürsünüz işte.

UÇAN KARAKTER CANDIR

Başlangıç paketinin içerisinden bir tabla, üç figür, üç görev parçası ve bir de oyun diski çıkıyor. Karakterler Thor, Iron Man ve Black Widow. Eğer ki kız çocuğunuz varsa, rol modelsiz kalmasın demiş ekip, fena da etmemiş. Figürler oyunun grafik diline uygun, yine tatlı, yine ısırılası olmuş. Ana görevimiz Stark Tower şeklinde olan, Avengers'ın ekip olarak ilerlediği bir senaryo. Kaşıntısı tutan Loki, Frost Giant'ları kapıp New York'u işgal ediyor, siz de bu işgali durdurmaya çalışıyorsunuz. Diyorum ya, bu açıdan bir yenilik beklemeyin oyundan. Eğlendiren, ufak çocuğum olsa birlikte keyifle oynayacağım bir senaryo.

Diğer iki oyun alanı ise ilginç. Birisi izometrik, bambaşka bir bölüm yığını sunuyor. Burada da *Guardians of the Galaxy*'ye bir atıf var (ki o ekip de figür olarak piyasada). Son parça ise *Orcs Must Die!*'ın Marvel'lı hali gibi. Senaryolarda her karakter kendi çapında gelişiyor, kimi oynarsanız o puan kazanıyor ve yeni yetenekler alıyor. Üstelik her üç oyun senaryosunda da yeteneklerini sergiliyorlar.

OYUNCAK KUTUSUNU AÇIN

Ama *Disney Infinity*'nin asıl parladığı yer bu alanlarda kazandığınız, önceki disklerden topladığınız ve Disney bünyesindeki tüm içeriği bir kutunun içine koyan **Toy Box** modu. Kendi haritanızı yaratabildiğiniz, maceranızda farklı evrenlerden dekor ve figürleri sıkıştırdığınız bu mod hem lanet, hem de lütuf aslında. Kontrol olarak PS4'te ben can çekiştim. Farenin rahatlığını arıyor insan. Menü üstüne menü pek sevimli değil. Lütuf olan kısmı, sabır ve yaratıcılığı birleştirirseniz hakikaten dünyaları yaratabiliyor olmanız. Ama pakette temkinli yaklaşmanız gereken bir nokta bu. Eğer sahip değilseniz, *Disney Infinity 1.0*'a ait şeyleri (ya da başka bir sürü paketi) oyun içi parayla alabiliyorsunuz. Astronomik rakamlar olsa da, imkân var sonuçta. Eğer ilk seriyi almışsanız, doğal olarak içeriği burada da kullanabiliyorsunuz.

BAĞDAŞ KURUP ÇÖKECEKSİN

Yalan değil, bu yaşımda bana çok keyif vermiyor bu paket. Ama hedef kitlesini çok iyi seçip ona uygun içerik sağlamış *Disney Infinity 2.0*. Hem de daha iyi, daha gelişmiş, tam takım bir oyun bile sayılacak durumda. Bir dolu figürü olması cüzdan düşmanı, kabul ama, çocuğum olsa da alsam havasındayım ben. Gerçi bana bakmayın, ben her daim çocuk ister kafadayım.

TOPLAMDA NE KADAR?

Infinity'nin fiyatlandırma mevzusu biraz karışık. Figürler var (ki başka senaryolara giriyorlar), oyun bölümleri var, ana diskler var. Şu anda Türkiye'de tek figür 30TL'den, oyun diskli paket (iki figür içeriyor) ise 80TL'den satılıyor. Bizim incelediğimiz Marvel temalı olsa da bir başlangıç seti daha var: Disney Originals. Figür olarak Merida (Brave) ve Stitch çıkıyor.

+

- Serbest gezilebilir New York
- Fiziksel figürler gayet kaliteli
- Kafana göre figür değiştirip onunla oynayabilme
- Oynanış farklılığı olan figürler

−

- Grafikler şirin ama fazla basit
- Oyunda fizik motoru zayıf
- Toy Box'ta kontrol zorluğu
- Biraz sıkıcı



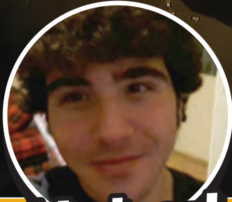
7

SON KARAR

Çocuğum olsa kamyonla parayı figürlerine yatırabilirdim. Ama bana değil, belirli bir kesime hitap ettiği çok net.

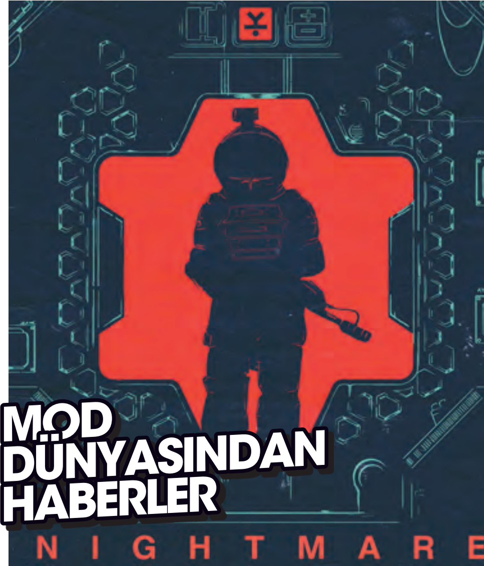
KÜNYE
Tür: Aksiyon / Macera · Yapım: Avalanche · Dağıtım: Disney Interactive / Aral · Kutulu Fiyatı: 220TL · Yaş Sınırı: - · Dahası İçin: infinity.disney.com

SÖYLESEM TESİRİ YOK, AMA MODLAYINCA DÜZELİYOR



Naber!

Yepyeni, ışıl ışıl, kımıl kımıl, yanar döner, civcivli bir yılla tekrar MERHABA dijital savaşçılar! Yeni yıla girmek birçok insan için psikolojik olarak hayatta "yeni sayfalar açmak" adına verimli bir olaydır. Çoğu insan bu dönemde hayatının değişik alanlarında öne çıkarmak istediği yeniliklere bir şans tanır. Bu sene de hayatımızda yapacağımız değişimlerin oyun kısmından söz edelim diyorum ben. Bu sayfayı okuyan birçok okurdan mod yapımına nasıl başlayacaklarına dair sorular alıp hepsini yanıtlıyorum. İlginiz takdire şayan ve başarılı olacağınıza hiç şüphem yok. O sebeple, umarım bu işlere meraklı olanlarınız bu yıl mod yapımı konusunda atılımcı olma kararı verir, aklınızdaki süper oyun fikirlerini dünyayla paylaşırsınız. Yaptığınız işleri göndermeyi unutmayın ki, burada yayınlayalım! **-Erim Bilgin**



MOD DÜNYASINDAN HABERLER

"ÖLMEYE DOYAMADIM, DAHA ÖLÜMCÜL OLSUN!" DİYENLERE

2014 yılında çıkan büyük isimler arasından favori oyunum *Alien: Isolation* oldu. Özellikle Oculus Rift ile tek başıma oynadığımda gerçek dehşeti bir oyunda en yakından hissettiğim deneyimlerden biriydi. Fakat tek kusuru vardı: Biraz fazla kolay gibiydi. Alev atarı elime alıp, habire bulduğum parçacıklarla da bombalar yapıp durunca, oyun korkunçluğunu bayağı bir yitiriyordu. Fakat **Creative Assembly** imdadımıza yetişti. Oyun için çıkardıkları ücretsiz güncelleme, tam bir mod tadında; iki yeni zorluk seviyesi ekliyor: *Nightmare* ve *Novice*. *Nightmare* modunda, ortalıkta eskisi kadar kullanılabilir parça, mermi veya yakıt yok. Mermilerinizin kaç tane kaldığını gösteren sayaç yok. Hareket algılayıcınız bazen bozulabiliyor. Alev atarınız, yakıtı daha hızlı tüketiyor. Haritanız yok. **Xenomorph**'un yapay zekâsı geliştirilmiş durumda, ve sizin stratejilerinizi öğrenip, adapte olabiliyor. Gerçek dehşet bu olsa gerek. *Novice* modu da tabii tam tersi. Oyunun dünyasını rahatça keşfetmeyi bekleyen, kafası rahat olsun isteyen oyuncular için düşünülmüş. Güncellemeyi ve güncelleme için çıkan iki yüksek çözünürlüklü posteri *alienisolation.com* adresinden indirebilirsiniz.



SONSUZ EFSANE ARTIK GERÇEKTEN SONSUZ

Dolu içerikli strateji oyunu *Endless Legend*, zaten bolca güncellenen ve yeni içerik eklenen bir oyundu. Bu ay ise, yapımcı **Amplitude Studios**'tan oyuna gelebilecek en büyük kıyak geliyor: **SDK** *("Software Development Kit")* dediğimiz, bildiğin mod yapma kiti! Artık tüm oyuncular, oyuna istedikleri neredeyse her yeni özelliği ekleyebilecek. Önümüzdeki birkaç ay içinde *Endless Legend*'dan tamamen alakasız bambaşka oyunlar ortaya çıkarsa hiç şaşırmayın. Ben sizin için şaşırıp, buraya yazarım.

ELLER... ÇOK BÜYÜK... CİHAZ... ÇOK KÜÇÜK...

Bu seferki yazılım değil, donanımsal bir mod! **dekuNukem** takma adlı donanım modcusu tarafından **Nintendo 3DS** için geliştirilen 12 dolarlık küçük bir bağlantı cihazı sayesinde, benim gibi parmakları 3DS'e büyü gelen insansılar artık 3DS'lerini **GameCube** kumandasıyla oynayabilecek! Böyle de modlar var işte!

ÜNLÜ OLDUK!...GİBİ

Basit ve küçük ekiplerle altından kalkılabilir projelerden söz etmişken, size bu ay başımıza gelen bir olaydan da bahsetmeden geçmemem lazım: Bu ay, ünlü YouTube hiperaktifi PewDiePie tarafından açılan "Indies vs. PewDiePie" adlı GameJam'e katılan ve son anda "anaa, bir stüdyo adı bulmamız lazım lan!" deyince oyunu geliştirdiğimiz hayvan ini (yani benim ev) Bostancı'da olduğundan "Bostancı Studios" adını verdiğimiz ekibimiz, yarışmada en büyük ödülü alarak PewDiePie'ın YouTube üzerinde oynadığı oyunu yaptı. Çok kısa, iki günde aceleyle yapılan, fakat aşırı absürdlüğü ve gizli karakter EROL TAŞ ile dikkatleri toplayan oyunumuz *The Hypermasculine Unicorns of Anarchy*'yi siz de *http://tinyurl.com/01-unicorn* adresinden oynayabilirsiniz. PewDiePie'ın oyunumuzu oynadığı videoyu da *http://tinyurl.com/01-pewdiepie* adresinden izleyebilirsiniz. Bu ahlaksız oyunu birlikte yaptığım arkadaşlarım **Furkan Senan**, **Murat Kalkavan**, **Melek Ege Özen**, **Bulut Yıldırım** ve **Ataberk Ural**'a buradan selamlar. Önümüzdeki oyunlarımızdan sizleri daha erken haberdar edeceğim, söz.

inceleme
dlc

DESTINY: THE DARK BELOW

KARNE NOTU 5

TÜNELİN UCUNDA IŞIK YOK

-HAKAN ÖZGÜL

Bu oyunu sevdiğim için yapımcısı beni cezalandırıyor. *The Dark Below*'un sınırlı ve yavan görevlerini bitirdikten sonra düşündüğüm ilk şeyin bu olması aslında *Destiny*'yle ilgili olan daha önceki fikrimin üstüne, yepyeni bir açı kazandırdı. *Destiny*'nin her ne kadar sorunlu bir oyun olarak çıkmasına oyunu bekleyen herkes gibi bozulsam da, bu oyunun bir geleceğinin olduğuna güvenmiş ve **Bungie**'nin yeteneğinin bu oyunu zaman içerisinde bir noktaya taşıyacağını düşünmüştüm. Ama *Destiny*'yi oynarken hep içimde bir şüphe vardı: Ya Bungie, *Destiny II*'ye kadar bizi oyalıyorsa? *The Dark Below*, bu şüphemin önümüzdeki sene içerisinde çıkan her genişleme paketiyle perçinleneceğinin bir habercisi gibi konsollarımızdaki yerini alıyor ve Bungie'nin oyunu hakkında ne kadar kör ve sağır olduğunu tekrar tekrar bize gösteriyor.

The Dark Below, Hive ırkının tanrısı olarak adlandırabileceğimiz Crota'nın yeniden diriliş hikâyesini bize anlatmaya çalışıyor. Çalışıyor diyorum çünkü bize bunu yine *Destiny*'deki gibi istemeye istemeye yapıyor. *The Dark Below*'un üç yeni görevi, üç adet çok oyunculu haritası, bir adet strike ve raid bölgesi anlatım için yine yetersiz.

Genişleme paketinin her aşaması, *Destiny*'deki formülün bir tekrarı niteliğinde. Eğer dalgalar halinde gelen düşmanlara karşı hayatta kalmak sizi aylarca eğlendirebilecek bir aktiviteyse *The Dark Below* beklentilerinizi karşılayabilir.

OYALAMA TAKTİKLERİ

Destiny'de birbirinize karşı oynadığınız çok oyunculu haritalar, oyunun bu modunun sorunlarını çözmek adına hiçbir şey yapmıyor. Her ne kadar aralarında çok istenen simetrik haritalar olsa da, *Destiny*'nin çok oyunculu modları her zamanki gibi zorlama ve sonradan eklenmiş gibi duruyor. Hâlâ anlam veremediğimiz rastgele bir ödül sistemi var ve hâlâ oyundaki yeteneğinize bağlı olarak sizi ödüllendirmiyor.

PvE'de de aynı sorunlar devam ediyor ancak komik olan, Bungie'nin bu sorunları çözmek için ortaya koyduğu çözümler oyunun en önemli kitlelerinden birisini oyunu oynadığına bin pişman ediyor: Oyunu sevenler. Benim bugüne kadar başardığım veya elde ettiğim her şey artık anlamsız birer çöp.

Vanguard veya Crucible'da bugüne kadar topladığınız puanlarla aldığınız silahlar ve zırhlar mı? Hepsi zayıf ve yeni içeriğe uyumsuz. Çantanızda onlarcası, hatta belki yüzlercesi bulunan Ascendant Shard ve Ascendant Material'lar? Artık eskisi kadar önemli değil. Exotic Shard ve Exotic Material toplamanız lazım.



> TEMEL MEKANİKLERİ BU KADAR DÜZGÜNKEN, ATILAN HER BİR ADIMIN KÖTÜ OLMASI ÇOK SİNİR BOZUCU

Bunları toplamak için aylardır yaptığınız görevleri tekrar tekrar yapmalı, gezdiğiniz yerleri tekrar tekrar gezmelisiniz. Çünkü oyunda yeterli içerik yok. Oyunun yeni raid bölgesinde başarılı olmak için aynı süreçten geçmek zorundasınız.

TÜNELİN UCUNDAKİ IŞIK MEĞERSE TRENMİŞ

Yeni raid bölgesi olan *Crota's End*, *Vault of Glass* gibi pek çok sorunla beraber gelse de *The Dark Below*'un en parlak noktası. *Crota's End*, yeni mekanikleriyle beraber size heyecanlı ve eğlenceli bir tecrübe sunabilir. Yeter ki YouTube'a girip tek başına oyundaki sandıklara ulaşan glitch avcılarını izlemeyin, izlerseniz oyundan soğuyabilirsiniz.

Destiny çok daha iyi bir oyun olabilirdi. Belki türünün ilk örneği olarak farklı şeyler yapmaya çalışıyorlar ancak yine de feyz aldıkları oyunların gelişimlerine baktıkça Bungie'nin bundan daha iyisini yapabileceğini düşünmeden edemiyor insan. *The Dark Below*, sorunların başladığı yer değil ancak sorunları çözmek için bir teşebbüste bile bulunmayan içeriğiyle pek çok oyuncusunu oyundan soğutmaya aday.



Tür: FPS **Yapım:** Bungie **Dağıtım:** SCE, Microsoft **Dijital İndirme:** 60TL **Yaş Sınırı:** 16 **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz-destiny-seri







inceleme
Geç Kalan Noyan
Acelesi olmayan oyunculara

pc ps4 one



Noyan the Geç Kalan

Sevgili dostlar; bu ay köşemiz için oyun önerisi gönderen okurlar arasında yapılan çekilişi minik yeğenim "Subutay" Deniz Mertan yaptı ve Çağrı Akgür kardeşimiz *Far Cry 3: Blood Dragon* şifresi kazandı. Çağlar Yapıcı ve Saffet Kır adlı arkadaşlara da iletileri için çok teşekkür ederim. Son 1 – 1.5 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine gönderebilirsiniz. Erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almıyoruz tabii. Çekilişte *Euro Truck Simulator 2 - Gold (PC)* oyununu kazanma şansı sizin, geç kalmadan görüşmek üzere.

SAKİN GOLF SAHALARINDA SABIRLI OYUNCU ARAYIŞLARI -NOYAN AKATLI

THE GOLF CLUB

2015 yılının ilk geç kalmış incelemesine başlamadan önce; geçtiğimiz yıl golf, atletizm, kaykay, tenis, kış sporları gibi branşlarda ne kadar az oyun çıktığını fark ediyorum. 2015 ilkbaharı için duyurulan ve ilk kez isminde Tiger Woods'a yer vermeyecek *PGA Tour'u* ve ülkemizde ilgi görmeyen *MLB The Show, NFL, NHL*, vd. serilerini saymıyorum tabii. Bu ay söz edeceğim *The Golf Club* ise, gerçek anlamda geç kaldı dergimizin sayfalarına: PC'ye ve yeni nesil konsollara geçen yıl Ağustos sonu çıkmıştı ve Kasım ayından beri incelenmek üzere bekliyordu. Kısmet bugüneymiş...

"AKLINIZIN EN SONUNDAKİYLE BAŞLAYIN"

Giriş paragrafını "kaderci ihtiyar dede" cümlesiyle kapattıktan sonra, golf sahalarından ünlü bir isimden alıntı bir cümleyi arabaşlığa iliştirerek golf kulübümüzü anlatmaya başlıyorum: Oyunun, bana göre en önemli özelliği ile başlangıç vuruşunu yapayım hatta. Ara başlıktaki cümle, **Greg Norman**'a ait bir tür slogan. Greg Norman, 59 yaşında, Avustralyalı, meşhur bir golfçü, eski şampiyonlardan. Kendisi profesyonel kariyerini noktaladıktan sonra golf sahası inşa ve tasarım işlerine girişmiş. "Beyaz köpekbalığı" lakaplı bu sportmen ağabey, kazandığı kupalar kadar, proje ve yapımına katkıda bulunduğu golf sahalarıyla da tanınıyor. Yapım aşamasında HB Studios'a destek olduğunu da ekleyeyim. Ana menünün ortasındaki pencerede bizi karşılayan "Greg Norman Golf Sahası Tasarımı" adlı sade programcık,



Golf sahası yapımının temeli bu sayfada atılıyor.


Güzel grafikler, güzel sporcu; güzel bir başlama vuruşu bekliyoruz...

ilk başta fazla basit gibi gelse de giderek artan ayrıntıları sayesinde gayet ilginç, renkli, harcadığımız zamanla orantılı olarak eğlenceli, istersek uçuk kaçıklaşabilen golf sahaları yapmamızı sağlıyor. "S" harfi şeklinde kıvrılan ilk yeşil alanın ardından tepecikler ve kumdan çukurlarla önü kapanmış hafif eğimli, 80 metrekarelik bir boşluk, 10 metre genişliğinde içi su dolu bir hendeğin ardından, hedefimiz deliğin yer aldığı, minik tümsek ve çukurlarla bezeli bir son düzlük. Nasıl? Tadına bakmadan önce görüntüsüyle ilginizi çekecek, sıradışı bir yemek gibi geliyor kulağa değil mi?

"Oyun içinde oyun sahası yapma" fikrini en son *Skate 3*'te görmüş ve eğlenceli saatler geçirmiştim. Kolay alışılan arayüzü ve derinleşen ayrıntılarıyla golf sahası yaratma kısmı ile "kartal" skorunu (4 vuruşluk deliği 2 vuruşta tutturmak) hak ediyor *The Golf Club*.

Oynanışta ise, oynanışın kendisi gibi hoşgörü ve zaman istiyor bizden: *Tiger Woods PGA Tour, Everybody's Golf* gibi arcade oyunların aksine, epey ciddi ve simülasyon havasında bir yapısı var *Golf Club*'ın. Eğitim bölümü yok gibi, örneğin sağ analog çubukla hedef almayı ayarları kurcalayarak kendim buldum. Karda kışta golf sopalarını dolaba kaldırıp, PC veya konsol başında hevesini almak isteyen amatör sporcular hedeflenmiş gibi geldi bana. Pek kolay ve çabuk öğrenilmeyen, ustalaşması ise tıpkı golf sporu gibi epey bir sabır ve zaman isteyen bir spor oyunu var elimizde. Bu sabrı gösterip uzunca vakit ayıramayacağım belki ama saha tasarlayıp vuruş denemeleri yaparak eğlenmek için golf kulübü üyeliğimi devam ettireceğimi söyleyebilirim kesinlikle...

6+

SON KARAR

Güzel doğa manzaraları eşliğinde, huzurlu bir ortamda golf keyfi arayışındaki ve zorlu öğrenme eğrisine aldırmayan sporsever oyuncuların başvurularını bekliyor *The Golf Club*.

- **Tür:** Spor
- **Yapım:** HB Studios
- **Dağıtım:** HB Studios
- **Dijital İndirme:** 55 TL (Steam)
- **Yaş Sınırı:** 3
- **Dahası İçin:** thegolfclubgame.com

80'LERDEN GELEN ADAM

Çok gırgır, eğlenceli bir film izledim bu ay video kasetten. Chevy Chase, Bill Murray gibi gelecek vaat eden komedyenlerin rol aldığı Caddyshack, bir golf kulübünde geçiyor ve harbiden çok komik sahnelerle dolu, kaçırmayın derim.



OYNUYORUM

1. The Crew (PC)
2. NBA 2K15 (PC)
3. The Evil Within (PC)
4. Assassin's Creed 2 (PS3)
5. Unit 13 (PS Vita)

BEKLİYORUM

1. GTA V (PC)
2. The Witcher 3: Wild Hunt (PC)
3. Game of Thrones: A Telltale Games Series (iOS)
4. Dragon Age: Inquisition (PC)

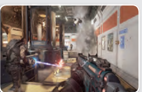
YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

SIRADAN BİR ARALIK AYINA NAZARAN OLDUKÇA İYİ OYUN YAPTIĞI SÖYLENEBİLİR BU YILIN SON 30 GÜNÜNÜN. ÖNÜMÜZDEYSE HİÇ OLMADIK DERECEDE BÜYÜK OYUNLARIN YILIN BAŞINDA GELDİĞİ BİR 2015 VAR. ELİNİZİ ÇABUK TUTUN, O DRAGON AGE BİTECEK!

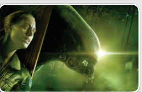
FPS (First Person Shooter)



FAR CRY 4
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Üçüncü oyundan çok farklı değil, evet. Ama üçüncü oyundaki pek çok şeye hayran olmamış mıydık zaten? Onun üstüne çok daha "vahşi" bir vahşi yaşam ekleyerek yoluna devam eden Far Cry 4, geniş bir oyun dünyasında harcayacak bolca zamanı olan oyunculara tavsiyemizdir.



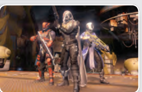
Call of Duty: Advanced Warfare
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Geçen yılki Ghosts rezaletinden sonra Advanced Warfare'in sırtına büyük bir yük yüklenmişti. Tam anlamıyla yerine getirdi ondan bekleneni.



Alien Isolation
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Alien Isolation bildiğiniz FPS'lere veya tek numarası olan korku oyunlarına benzemiyor. Alien evreninde geçen en başarılı oyun. Korkacaksınız, ama takdir edeceksiniz.



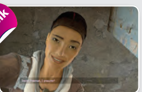
Metro Redux
PC, PS4, Xbox One
Yeni nesil konsolların Metro serisiyle tanışması Redux'la gerçekleşiyor. Metro 2033 ise yeni grafik motoruyla hayat buluyor.



Destiny
PS3, PS4, 360, Xbox One
Halo'nun yapımcılarının eseri olanDestiny büyük tartışmalar arasında piyasaya çıktı. Birçok yönden eleştirilen oyun, aslında hayatına yeni başlıyor.



Battlefield 4
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Multiplayer modu zekâ, yetenek ve takım oyununun birlikte yürüdüğü muhteşem bir yapım olmuş. Multiplayer FPS'lerin kralı, bir sonraki BF çıkana kadar, budur.

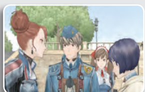


Half Life 2
PC
Yıllar geçiyor ve bizim bir Half-Life 3 veya Episode 3 görme hayallerimiz okyanusun en derin yerlerinde kayboluyor. Ancak City 17'e geri dönebiliyoruz.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



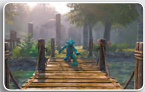
DRAGON AGE INQUISITION
PC, PS4, XBOX ONE, PS3, 360
Dragon Age Inquisition, Bioware oyunlarının en iyisi değil belki, evet. Ama rol yapma oyunları söz konusu olduğunda, bu yılın en iyi büyük bütçeli oyunu. Hem her türlü quest'e gideceksiniz, hem de Thedas'ın üst düzey politik kararlarını vereceksiniz. Uzun süredir bu kadar ucu açık bir rol yapma oyunu görmemiştik.



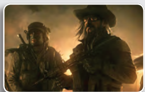
Valkyria Chronicles
PC
PS3'ün en sıkı RYO'larından Valkyrai Chronicles PC'ye beklenmedik bir çıkış yaptı ve beklenmedik de bir başarı yakaladı. Aynı anda hem çok renkli hem de çok ciddi.



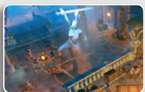
Kingdom Hearts 2.5 HD Remix
PS3
Daha önce mobil konsollara çıkan Kingdom Hearts oyunlarını, PS3'te ve bu kalitede oynayabilmek paha biçilemez.



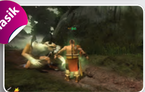
Legend of Grimrock 2
PC
İlk oyunun üstüne çok şeyler ekleyen, bulmacaları, aksiyonu, gizemli zindanlarıyla muhteşem bir rol yapma oyunu ve zindan macerası olmuş Legend of Grimrock 2.



Wasteland 2
PC
Fallout serisinin atası, 20 yıldan daha yaşlı olan Wasteland'in yeniden yapımı olan Wasteland 2, atası olduğu seri kadar karanlık bir oyun değil.



Divinity: Original Sin
PC
Eski RYO'ların derin yapısını yepyeni oynanış öğeleriyle harman eden, üstüne bir de kazık gibi ama adil bir zorluk seviyesi sunuyor Original Sin.



Diablo III: The Ultimate Evil Edition
PS4, Xbox One
Yeni nesil konsollarda Diablo 3 oynayacaksanız, en doğru yolu bu paketi almaktan geçiyor! Ek görev paketi ve tüm yenilikleriyle birlikte sizi bekliyor.

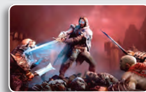
AKSİYON



GRAND THEFT AUTO 5
PS4, XBOX ONE, PS3, 360
Neredeyse 1,5 yaşındaki bir oyunun burada YENİ ibaresiyle yer almasının sebebi ne ola ki? GTA 5'in yeni nesil konsollara çıkışıyla birlikte, bir anlamda, gerçekten de yeni bir oyun haline gelmiş olması... Oyuna eklenen FPS kamera açısı oynanışı, Los Santos'un gördüğünüz yönlerini o kadar değiştiriyor ki, oyunu PS3'te bitirmiş olsanız bile, geri dönmek isteyeceksiniz.



Sunset Overdrive
Xbox One
Insomniac Games'in çılgın silahlı, çılgın düşmanlı, çılgın oynanışlı oyunu Sunset Overdrive, Xbox One sahiplerine aksiyonu dibine kadar yaşatacak.



Middle-Earth: Shadow of Mordor
PC, PS4, XBOX ONE, PS3, 360
Shadow of Mordor büyük bir sürpriz oldu. Assassin's Creed ve Batman serilerinin en iyi yanlarını alan oyunun esas numarası ise Nemesis sistemi.



The Evil Within
PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Resident Evil'ı başımıza icat çıkarak dehanın uzun süredir ilk yeni çalışması The Evil Within. Çok karanlık, çok kanlı ve kafa karıştırıcı... Çok güzel.



The Last of Us Remastered
PS4
Yağ gibi akan 60 fps grafikleri, tüm DLC'leri eklenmiş yapısıyla The Last of Us Remastered oyunun kesinlikle oynanması gereken sürümü olmuş.



Metal Gear Solid V: Ground Zeroes
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Yüzeysel anlamda bakarsanız, 2 saatte biten bir demo, ama derinlemesine bakarsanız, 15 saatlik sıkılmayacağınız bir oyun alanı sunuyor. Ve PC'de mükemmel!



Super Time Force Ultra
PC, Xbox One
STFU (Shut The Fuck Up gibin olmuş) her ölen karakterin bir sonraki nesle yardımcı olduğu mekaniğiyle ilginç bir oyun.

İlk bulduğun fırsatta bitirmek üzere kenarda beklettiğin oyun(lar) hangisi?

1. *Utanarak söylüyorum GTA 5. PS3 sürümünde epey yol almıştım ama PS4'te oynamak için yarım bıraktım. Fırsat buldukça oynuyorum. -ALİ*
2. *Kenarda sıcak sıcak Shadow of Mordor bekletiyorum ısrarla ama fırsat da bulamıyorum ki.-ESER*
3. *This War of Mine, The Shroud of Avatar, indirimden alınan ve belki de hiç yüzüne bakılmayacak onlarca oyun. -NURETTİN*
4. *Bu yıl çıkmış neredeyse tüm bağımsızlar benim yanımdan tren gibi geçti gitti. Soğuyorlar ona üzülüyorum asıl. - SARP*
5. *Neo Scavenger. Adamlar efsane bir oyun yapmış ve ben aylardır uzaktan bakmakla yetinmek zorundayım. -ERİM*

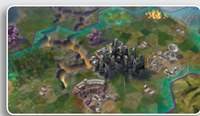
Geniş bir oyun mekanı sunan oyunlar mı? Kısıtlı bir alanda dolu bir hikâyesi olanlar mı?

1. *Açık dünya oyunlarında her şeyi tamamlama takıntım olduğu için çok zevk alamıyorum. Tutsun elimden gezdirsin beni oyunlar.-ALİ*
2. *Geniş mekanda dolu hikâyesi olan oyunlar :P RYO türünü sevmemin başlıca sebebi aynı zamanda bu.-ESER*
3. *Warlords of Draenor'da istediğin gibi at koştur. İstersen kurt koştur... Farklı fantezilerin varsa Raptor koştur (yandı devreler)...-NURETTİN*
4. *Uçsuz bucaksız ve merak oluşturan dünyalar. No Man's Sky diyorum, Elite: Dangerous diyorum. Sonra ciğerlerim sıkışıyor. - SARP*
5. *Kocaman ve dolu haritası olan sağlam sandbox oyunları tercihimdir. - ERİM*

Elite Dangerous'a girdin mi? Girecek misin? Hımm?

1. *Uğruna Oculus Rift aldım öyle söyleyeyim. - ALİ*
2. *Frontier'le (gençler bilmez) sayısız kez sabahlamış biri olarak Dangerous'a elbette gireceğim, ama zaman bulunca.-ESER*
3. *Önümüzdeki ay oyunu edineceğim. Sonra senin sattığın mallar neyse o pazara girip seni aç bırakacağım Sinan efendi! - NURETTİN*
4. *Girmesine girdim de daha bir arpa boyu yol alamadım. Topu topu 3 saat harcayıp ölmemekten ileriye gidemedim oyunda yaw. - SARP*
5. *Hayır, vaktim olmadığından bütün uzay gazımı Star Citizen'a saklıyorum :) - ERİM*

STRATEJİ



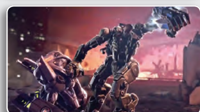
Civilization: Beyond Earth
PC
Civilization hiç gitmediği bir yere gidiyor: Uzaya. Önceki Civilization'ların bittiği yerden, yeni dünyalara yelken açıyor ve hayatta kalmaya çalışıyoruz.



Xenonauts
PC
Fraxis'in yeni XCOM'larını fazla mı "yeni nesil" ve "sulu" buldunuz? Orijinal XCOM deneyimini yaşamak isteyenlere bu oyunu tavsiye ederiz.



CoH 2: Western Front Armies
PC
Company of Heroes 2'nin senaryosuna hiçbir katkısı yok, ama Batı cephesinden ABD ve Alman güçlerini de savaşa katıyor WFA.

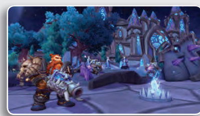


XCOM: Enemy Within
PC, PS3, 360
XCOM Enemy Unknown'a yepyeni bir içerikle bezeyip karşımıza çıkarttılar! İnsafsız düşmanlar, yeni bir teknoloji ağacı ve verilecek çok daha kritik kararlar var artık.



Europa Universalis IV
PC
Dünyayı ele geçirmek, niahaha, kolay mı sandınız? 1444'ten itibaren bir ülkeyi yöneterek ele geçirmeye çalışın da anlayın Venedik'i Konya'yı.

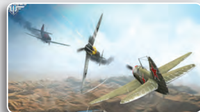
DVO & ONLINE



World of Warcraft: Warlords of D.
PC, Mac
World of Warcraft'ın en son genişleme pakediyle birlikte abone sayısı yeniden 10 milyonun üstüne çıktı. Eskimeyen dünyaya yeniden hoşgeldiniz.



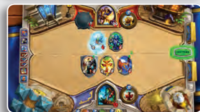
Plants vs Zombies Garden Warf.
PC, Xbox One
Zombilerin bitkilerle olan savaşı düz bir strateji oyunuyken zaten biraz garipti, online bir aksiyon oyunu olarak iyice garipleşmiş.



World of Warplanes
PC
Wargaming.NET'in ikinci bombası da hava sahamıza düştü: World of Warplanes, tankları hantal bulan oyuncuların gözbebeği olacak.

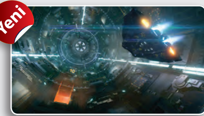


World of Tanks
PC
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.



Hearthstone: Curse of Naxram.
PC, iOS
Hearthstone'un yükselişi durdurulamıyor! Yeni çıkan Curse of Naxrammas tek kişilik hikaye pakediyle yerini iyice sağlamlaştırıyor.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Yeni

Elite Dangerous
PC
Serbest dünyalı oyun mu demiştiniz? "Serbest galaksi"yi deneyin bir de! Ne isterseniz olabildiğiniz bu evrende, uzun süre takılacaksınız.



Forza Horizon 2
Xbox One
Ana Forza serisinin başarısı yetmiyormuş gibi, Horizon yan serisi de ayrı bir başarı hikayesine dönüştü. Araba yarışlarından hoşlananlar



GRID Autosport
PC, PS4, PS3, 360, Xbox One
Codemasters'ın en iyi yaptığı şey olan araba yarışları serilerinden GRID, yepyeni oyunuyla devam ediyor.



Gran Turismo 6
PS3
Playstation'ın en büyük markalarından biri, yeni nesile çıkmayı reddederek PS3 sahibi çoğunluğu memnun etti.



ARMA 3
PC
Askeri simulasyonların şahı ARMA üçüncü oyunuyla geri döndü. Yanlız biraz yarım döndü, tek kişilik sonradan teşrif etti :)

AYIN ALTIN OYUNU



Elite Dangerous

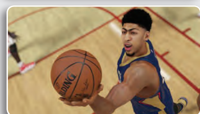


The Talos Principle

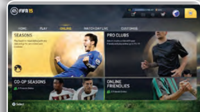
SPOR & MENAJERLİK



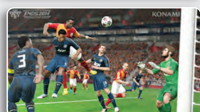
Football Manager 2015
PC
Geçen yılki gelişmelerden sonra, yeni eklenen oyuncu animasyonları başta olmak üzere, yeniliklerin bir kısmı hayal kırıklığı yarattı. Ama, yine de daha iyisi yok.



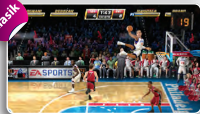
NBA 2K15
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
NBA 2K15 bu yıl da muhteşem bir oyun olarak karşımıza çıkıyor. Basketboldan hoşlananların yegane oyunu o olacak.



FIFA 15
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
FIFA duralama dönemine mi giriyor? Uzun süredir liderliği kaptırmayan FIFA, bu yıl geçen yılın üstüne daha az şey ekleyebilmiş.



PES 2014
PC, PS3, 360
PES ise geçen seneden bu yana aşırı değişmiş. Yeni bir motor, yeni top kontrolü, moral sistemi derken yepyeni bir oyun olmuş. Ama teknik aksaklıkları çok fazla.



Klasik

NBA Jam
PS2, PS3, Xbox, Xbox 360
Ciddi spor oyunları bürümüş dört bir yanımızı! Şöyle havalarda uçtuğunuz, patlamalı gümlemeli bir basketbol oyununa ne dersiniz? BUMŞAKALA!

MACERA & BULMACA

Yeni

The Talos Principle
PC
Hayatımızda Serious Sam ile yer etmiş olan Croteam öyle bir oyuna imza attı ki. Derinliğiyle, hikâyesiyle, bulmaca dengesiyle şahane bir oyun.

Sherlock Holmes: Crimes & P.
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Sessiz ve derinden devam eden Sherlock Holmes serisinin en son ve en iyi üyesi. 8 büyük suçu çözmeye hazır mısınız?

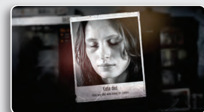
The Vanishing of Ethan Carter
PC
Sizi esrarengiz bir olayın içine bırakıp neler olduğunu çözmenizi bekleyen TVOEC, beklenmedik bir taş olarak baş yardı. Ama iyi anlamda.

The Broken Age
PC
Tim Schafer'ın adventure'a geri dönüşü tekme tokat (Kickstarter) oldu. Beğeneni olduğu kadar sıradan bulan da var oyunu, ama devamı gelecek.

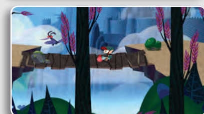
Klasik

Phantasmagoria 2
PC
Birçokları film-oyunları sevmese de, Phantasmagoria serisi şiddeti ve korku öğeleriyle zamanında tüylerimizi diken etmeyi başarmıştır.

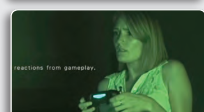
BİR GARİP OYUN



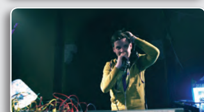
This War of Mine
PC
This War of Mine, korkunç bir savaşın ortasında kalmış, giderek zorlaşan şartlarda hayatta kalmaya çalışan bir grup normal insanın halini anlatıyor.



Hack'n'Slash
PC
Oynadığınız oyunu bir yandan da Hack'lemek ister misiniz? Zeka küpü Double Fine'dan gelen bu oyunla artık bu mümkün.



P.T.
PS4
Bir demonun bütün oyun dünyasını bu kadar salladığını hiç görmemiştik daha önce. PS4 sahibiyseniz, bu deneyimi yaşamalısınız.



Cloud Chamber
PC
Bu bir sosyal medya deneyi. Bu bir gizem. Bu bir oyun. Bu, dünyanın ilk devasa online hikâye oyunu...



The Stanley Parable
PC
Modluktan oyunluğa terfi eden bu "anlatılan FPS" sizi dumura uğratacak. Sadece İngilizcesi çok iyi olanlara tavsiye ederiz.

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Oyun zenginliği bakımından güzel bir yıl geçirdik şükürler olsun. 2015 ise daha da zengin geçecek gibi görünüyor.

OCAK '15	
Captain Toad Treasure Tracker	WiiU
Citizens of Earth	PC, PS4, WiiU, PSVita, 3DS
Duke Nukem 3D: Megaton Edition	PSVita, 3DS
Dying Light	PC, PS4, Xbox One
Dynasty Warriors 8 Empires	PC, PS3
Dynasty Warriors 8 Legends	PC, PS4, Xbox One, PS3
GTA 5	PC
Heroes of Might & Magic 3: HD Edition	PC
Life is Strange	PC, PS4, Xbox One, PS3, 360
Raven's Cry	PC
Saints Row: Gat Out of Hell	PC, PS4, Xbox One, PS3, 360
Warhammer Quest	PC
ŞUBAT '15	
Bladestorm: Nightmare	PS4, Xbox One, PS3
Dead or Alive 5: Last Round	PS4, Xbox One, PS3, 360
Dragonball Xenoverse	PC
Evolve	PC, PS4, Xbox One
Resident Evil: Revelations 2	PC, PS4, Xbox One, PS3, 360
The Order 1886	PS4
The Witcher 3: Wild Hunt	PC, PS4, Xbox One
Total War: ATTILA	PC
Trainz: A New Era	PC
MART '15	
Battlefield Hardline	PC, PS4, Xbox One, PS3, 360
Bloodborne	PS4
DmC Devil May Cry: Definitive Edition	PS4, Xbox One
Final Fantasy Type-0 HD	PS4, Xbox One
Project CARS	PC, PS4, Xbox One
NİSAN '15	
Dark Souls 2: Scholar of the First Sin	PC, PS4, Xbox One, PS3, 360
Mortal Kombat X	PC, PS4, Xbox One, PS3, 360
Mighty No. 9	PC, PS4, Xbox One, 3DS, Vita
Death in Candlewood	PC
Rage Ride	PC
Night Trap ReVamped	PC, PS3, 360


PARK
MINSKOFF
Matilda
LEVI'S
Discovery
SARDI'S
BUBBA GUMP
HELEN HA
ROCK OF AGES

BIRDMAN



BAZILARIMIZ YAŞAMA KAYBEDEREK TUTUNUR

Konusu, geri planı, oyuncuları, fragmanları, ödülleri ve geri kalan her şeyiyle heyecan veren bir filmden bahsetmeye neresinden başlanır? Ben yönetmenden başlayacağım.

Paramparça Aşklar ve Köpekler, Babil, 21 Gram, Biutiful. **Alejandro González Iñárritu**'nun yönettiği uzun metraj filmlerin listesi bu. Sadece dört filme imza atmış ama her biriyle ruhumuzu oymuş bir yönetmenin sıradaki filmi konusunda heyecan duymamız çok doğal elbette ama *Birdman*'de başka bir şeyler daha var. Iñárritu'nun bugüne kadar hiç denemediği bir şeyler… Saydığım filmleri izlediyseniz Iñárritu'nun tüm filmlerinde birbirinden alabildiğine uzak hayatları çarpıştırdığını, izleyicininse bu çarpışmadan maksimum hasarla çıktığını bilirsiniz. Kurgu karışıktır Iñárritu filmlerinde, hangi sahnenin hangi zaman dilimine ait olduğunu, neyin nereye nasıl bağlanacağını uzun süre anlayamazsınız, ama bir an gelir, yavaş yavaş falan değil, aniden bütün gerçeği görürsünüz, bütün hikâye üstüne bir spot yakılmış gibi aydınlanıverir. İşte *Birdman* öyle bir film değil. Hatta bir dram filmi bile değil, bir kara komedi. Meksikalı yönetmenin daha önce denemediği bir tür bu, üstelik işin içinde bir de süper kahraman hikâyesi var.

Bağımsız sinemada harikalar yaratan yönetmenlerin Hollywood tarafından vakumlanıp büyük bütçeli, çok seyircili projelere yönlendirilmesine alışığız (misal, Christopher Nolan). Ama Iñárritu'ya kara komedi türünde bir süper kahraman filmi yapma fikrini veren şey Hollywood değil. Zira Birdman, büyük çarkları yağlayan değil, sorgulayan bir film. Oyuncu seçiminden bile anlayabilirsiniz bunu. Başrolünü **Michael Keaton**'ın oynadığı filmde -tam da Keaton'ın gerçek hikâyesinde olduğu gibi- parlak günleri çoktan sona ermiş bir aktörün gerçeklikten başlayıp fantazyaya doğru kayan hikâyesini izliyoruz. Bir zamanlar süper kahramanı oynamış aktörümüz (ki belki bilirsiniz, Keaton 1989'daki Batman rolüyle meşhur olmuştu) şimdilerde Broadway'de sahnelenecek bir oyuna hazırlanıyor. Ne oluyorsa oyunun gala gecesinde oluyor; detayları izleyince göreceğiz ama kahramanımız buhrana kapılıp ailesi, kendisi, kariyeri ve kaybettikleri konusunda bir şeyler yapmaya karar veriyor…

Filmin senaryosunu da yazan Iñárritu, hikâyeyi Michael Keaton'ın kariyerinden esinlenerek yazmış ama ele aldığı konu hepimizin bir şekilde yaşadığı bir çelişkiyi barındırıyor. Ana karakterimiz Riggan, saçma sapan gişe filmlerinin yıldızı olmak yerine anlamlı, kıymetli, hatırlanmaya değer işler yapmaya karar verdiği gün aslında arzuladığı her şeyden vazgeçmiş oluyor. Gözden düşüyor, aradığı itibarı bir türlü kazanamıyor. Ama bundan pişmanlık mı yoksa onur mu duyacağını filmi izlerken göreceğiz.

Birdman'de Micheal Keaton'a eşlik edecek oyuncuları sayıyorum, sıkı tutunun: Emma Stone, Zach Galifianakis, Naomi Watts, Edward Norton. Birlikte eve çıkmak isteyeceğiniz herkes burada yani. Başka da bir şey diyemiyorum.

Birdman Amerika'da gösterime gireli üç ay kadar oldu ve aldığı tepkileri uzaktan izlerken bile şahsen kalbim yerinden hopluyor. Ama biraz daha beklemek zorundayız, 2014'ün belki de en iyi filmini 2015'te izleyecek olmamız canımı sıksa da beklediğimize değecek bir film olacağına eminim *Birdman*'in. **-Serpil**







HAYATIN KAVŞAĞI

Her defasında şaşırtmayı başarsa da Iñárritu'nun filme aldığı tüm senaryolarda "kesişen hayatlar" temasını kullanması şımarık izleyicinin tepkisini çeken bir konuydu. Birdman, bu temayı kullanmayacak ama önceki filmlerde hangi kavşak noktalarına uğradığımızı hatırlatmak isterim:



PARAMPARÇA

Mexico City'nin üç ayrı tabakasından karakterleri bir trafik kazasıyla buluşturuyordu *Amores Perros*. Daha önce bir benzerini görmediğimiz için şaşkınlıkla hayranlık arasında tutunmaya çalışırken, aşırı şiddete maruz kalıp kendimizi salıverdiğimiz bir filmdi. Sokakta köpeklerle birlikte yaşayan bir eski komünistin, bir süper modelin ve günü kurtarmaya çalışırken kirlenmekten çekinmeyen karakterlerin buluştuğu bu filmi izlemeden ölmeyin.



21 GRAM

Çıkış noktası bile insanı içine çekiyor; "Öldüğümüzde 21 gram kaybettiğimiz söylenir" diyor filmin karakterlerinden biri, "ve bu 21 gramın ruhumuzun ağırlığı olduğu…" Konusundan bahsetmem mümkün değil, mutlaka izlemeli ve mutlaka ruhunuza ekleyeceği o tonlarca ağırlığı taşımayı bir denemelisiniz.



BABİL

Aynı dili konuşmanın, sözcüklerden ne kadar bağımsız olduğunu anlatan bir film diye özetleyebilirim Babel'i. Çok da haksızlık etmiş olurum muhtemelen ama bu kadar dolu bir filmi özetleme fikri bile kendi içinde hatalı olduğundan, umursamıyorum. Dünyanın acımasız düzenini çok basit bir "dille" ortaya koyan, Japonya'dan Meksika'ya, ABD'den Tunus'a birleşen ve ayrışan hikâyeleriyle Babil de tüm zamanların en iyi filmlerinden biridir.





THE GAME AWARDS



KRAL ÖLDÜ, YAŞASIN KRAL!

Video oyunlarının ödül adayı olduğu etkinlik sayısı zaten bir elin parmaklarını geçmezken, elimizde var olanları da kalite anlamında kaybetmeye başlamıştık 2013'te. VGX, geçen senenin yazısını hatırlamıyorsanız eğer tam bir felaketti. Ama bu sene **The Game Awards**, sadece isminde değil yapısıyla da farklı bir şey olarak çıktı karşımıza. Sıkı dersler çıkarılmış belli ki.

SAHNEYE DAVET EDİLENLER...

Bir kere işin perde arkasını açıklığa kavuşturmak gerekli. The Game Awards, daha önceki ödül törenleri gibi **Spike Tv**'nin sponsorluğunda ve **Viacom Media** bünyesinde yapılmadı. **Geoff Keighley**'in kendi kişisel ilişkilerini kullanarak bir araya getirdiği bir etkinlik bu. Kendisini seversiniz, nefret edersiniz (ki bu nefretin kaynağı nedir hiç bilemedim ben) o ayrı ama elle tutulur bir etkinlik yaptığı için kendisini takdir etmeniz gerekli.

Her ne kadar yapıldığı yer açısından eski ihtişamı ile geçen senenin acıklı stüdyosu arasında bir noktada olsa da, *The Game Awards* bu sene bir oyuncunun bakış açısına göre "dolu dolu" geçti. Oyunlara dair gelişmeler Portal'da sizleri bekliyor zaten, burada etkinliğin etkinlik değerini tartışıma niyetindeyim ben.

Bir kere sahnede göreceğiniz yegâne sinema ünlüsü isim **Kiefer Sutherland** oldu. Ki o da *Phantom Pain*'in Snake'i olduğundan kabul edilebilir bir isim. Onun dışında sahnede bir şekilde yer alan herkes, oyun dünyasındandı. Giriş yapan, Super Mario'nun tema müziğinin bestecisi **Koji Kondo**'dan *Skyrim* cover'ı ile ünlenen **Malukah**'a, **iJustine**'e eşlik eden **Boggie2988**'den (Francis diye de biliyorsunuzdur) yine harika cover'ları ile tanınan **Lindsey Sterling**'e kadar geniş bir kadro vardı. Conan O'brien'ın dahil oluşunu saymazsak, her şeyiyle video oyunlarına ait bir etkinlikti. **Trey Parker**'ın "*Ancak video oyunlarında en iyi performans ödülünü Kevin Spacey değil Trey Parker alabilir.*" lafı ise kenara not düşülesi söylemlerdendi.

Her ne kadar ilginç ve **WETA Workshop** tarafından tasarlanmış ödül heykelciği olsa da, amatör bir yanı da vardı etkinliğin. Bir kere bolca ses, ışık ve kurgu hatası gördük. Geoff elden geldiğince bunları örtbas etmeye çalıştı ama durduramadık artık. Ödüller konusunda ise, çok bizleri yansıtan bir dünyası yoktu. PC'ye özel oyunların neredeyse esamesi okunmadı, tek bir konsolda olan *Bayonetta 2* gibi oyunlarsa çok el üstünde tutulmadı. Gerçi bir ödül töreni, jürisi kadar anlamlı değil midir? Yani böyle bir etkinliğin ödül kısmı, jüriyi ne kadar umursadığınızla doğru orantılı olarak önem kazanır. *The Game Awards*'un jürisi ise 28 kişiden oluşuyor ve 19 kişisi ABD'den, 1 kişi ise Kanada'dan. Dünya'nın geri kalanına pek bir koltuk düşmemiş tabii. O nedenle müthiş eşitlikçi bir ödül dağılımı olduğunu falan düşünmeyin, hatta etkinliğin o kısmına çok takılmayın derim.

Nihayetinde *The Game Awards*, bağımsızlardan başka bir firmanın eline ödülü teslim eden konsol yöneticileri dahil oyun dünyasını elinden geldiğince çevrelemeye çalışan bir etkinlik oldu. Hataları vardı tabii, yarım olmasa bile eksikliydi. Ama bundan sonra daha iyi performanslar vermesi temennimiz. Ne de olsa Geoff bu işi tutturdu, olumlu tepkileri de aldı. Arkasında bulunan danışma kurulu da zaten sırtının yere gelmesine pek izin vermez. O değil de, neden bu adama soykırım yapmışçasına bir nefret duyuyor bazı insanlar, var mı bilgisi olan? **-Sarp**



DESTEK VERENLER

The Game Awards'un danışma kurulu az buz kalifiyede insanlardan oluşmuyor. Dolu dolu bir ekip var. İsimleri şöyle sıralayayım ben:

- **Eric Hirshberg** – Activision
- **Peter Moore** – EA
- **Hideo Kojima** – Konami
- **Phil Spencer** – Microsoft
- **Reggie Fils-Aime** – Nintendo
- **Rockstar**
- **Shawn Layden** – SCEA
- **Valve**
- **Yves Guillemot** – Ubisoft
- **Martin Tremblay** – Warner Bros. Interactive



YILIN TALİHSİZİ: SONY

2014'ü tatlı tatlı geride bırakıyoruz derken son aylarda gündeme bomba gibi düşen haberler bir yaka silkmemize sebep oldu. Öncelikle **Sony**'nin tüm bilgisayarlarına bir anti-virüs programı kurması gerektiğini öğrendik. Zira kendilerini hack'leyen hack'leyene... Adamların PSN sistemine saldırdılar, vizyona girmemiş filmlerini tek tek internet ortamına sızdırdılar. Etmediklerini bırakmadılar.

Özellikle tek tek vizyona düşen filmler arasında bir tanesi vardı ki tartışmanın odağını farklı bir yere çekti. İnsanlar Sony'nin başına gelenlerden çok "iki ülke arasında savaş çıkarması çok muhtemel" o filmi dillerine doladılar. Neyden mi bahsediyorum? Tabii ki IMDB'de, çok kısa bir süre de olsa, gelmiş geçmiş en iyi film olan *The Interview*'dan!

Seth Rogen ve **James Franco**'nun başrollerini paylaştığı bu komedi yapımı, iki TV yıldızının Kuzey Kore'ye giderek diktatör **Kim Jong-un**'a suikast düzenleme çabasını konu alıyor. Kuzey Kore hakkında sert ve alaycı eleştirilerin olduğu bu yapım, tahmin edebileceğiniz gibi internete sızmasıyla beraber olay haline geldi. Sony, Noel arifesine özel, Youtube gibi sosyal platformlarda halihazırda internete sızan bu filmi açıkça paylaştı. Sadece Amerika'ya açık olan bu paylaşım, malum siteler aracılığıyla dünyanın geri kalanına da hızlı bir şekilde ulaştı. Bir gün içerisinde 900.000'den fazla indirme sayısını gördü. Ama işin en enteresan tarafı, herkesin ücretsiz ve rahat bir şekilde seyredebileceği filmin, iyi bir gişe yakalaması. Üç gün içerisinde 2.8 milyon dolarlık bir hasılat yapan film için Seth Rogen'in yorumu, şaşkınlığı özetliyor: "İnsanların evde oturup bu filmi seyretme şansı varken, evlerinden çıkıp sinemaya gitmeleri gerçekten heyecan verici!" **-Enis**

İMKÂNSIZ AŞK: SPIDEY

Marvel'ın yaptığı müthiş beyaz perde atağının etkisi hâlâ sürüyor. Üstelik bu atağı cevapsız bırakmayan DC'nin açıkladığı filmler, bir izleyici olarak beni önümüzdeki yıllar için daha da heyecana savuruyor. Superman, Batman, Flash gibi önemli karakterleri hep birlikte Justice League'de görmek için hazırlanırken Marvel'ın Avengers'ıyla Thor, Iron-Man, Hulk'un şovuna tekrar tanık olacağız. Anlayacağınız üzere rekabet yüksek. Ama tüm bu fırtınanın içerisinde gözlerim bir ismi arıyor. Evet, onu arıyor... Neredesin Spider-Man!?



Nerede olacak, tabii ki Sony'de. Spider-Man'in yapım hakları Sony'de bulunduğundan onu herhangi bir Avengers filminde göremiyoruz. Fakat izleyici baskısı o kadar yüksek ki Sony ile Marvel'ın bir şekilde bu olayı çözmesi bekleniyor. Bu çözüm içinse iki adet söylenti var. İlk olarak Sony ile Marvel'ın tek bir Avengers filmi için anlaşabileceği konuşuluyor. Eğer bu olay doğrulanırsa tek bir Avengers filminde Spider-Man'i görebiliriz. Fakat ikinci söylenti ilkini tamamen ortadan kaldıracak cinsten. Marvel'dan gelen açıklamaya göre Sony'nin Spider-Man'iyle zerre bir ilgilenme yok. Yanlış anlamayın, sorun Spider-Man'de değil. Marvel, Sony'nin Spider-Man için yaptığı işleri ve gelecek planlarını beğenmiyor. Özellikle bir süre önce ortaya çıkan "May Hala'ya özel film" projesi oldukça eleştirilmişti. Peki burada izlenecek çözüm ne? Filmin haklarını Sony'den almak ve bu zamana kadar yapılmış tüm Spider-Man filmlerini, hâlâ anlaşması bulunan **Andrew Garfield** ile birlikte tarihe gömmek. Eğer Marvel, Spider-Man'in film haklarını alırsa (ya da alabilirse) seriye tekrar başlayacak ve bu kez aşk meşk olaylarından uzak, daha az dram barındıran bir seri oluşturacak. Tabii oradan da ver elini Avengers... **-Enis**

STARK TREK 3'ÜN YÖNETMENİ BELLİ OLDU

J.J. Abrams'ın yeniden canlandırdığı Star Trek evreni, yönetmenin daha büyük tutku ile bağlı olduğu Star Wars evreninin sorumluluğu ile birlikte yetim kalmıştı. Ama artık elimizde resmi bir isim var. Fast and Furious serisinin 4 filmini yönetmiş olan Justin Lin, yeni Star Trek filminin yönetmeni olarak atandı. İlginç bir tercih, çünkü yönetmenin eski işlerinde hiçbir bilimkurgu yapımına rastlamıyoruz. Ama Lin durumdan oldukça mutlu olduğunu dile getiriyor. Drift yapan donanma ve Klingon gemilerinin düşüncesi bile bizi korkutuyor ama bekleyelim.

YENİ BİR HAN SOLO MU GELİYOR?

Bildiğiniz üzere Disney, Star Wars serisini sadece ana film ile değil origin ya da spin-off hikâyeleri ile de destekleyecek. Üstelik bu filmler sağlam blobkbuster filmler olacaklar ve biri de Han Solo'nun gençliğini anlatacak. Dedikoduların başında bu filmleri Gareth Edwards'ın yöneteceği var. Ama çok daha heyecan veren bir dedikodu dolaşmaya başladı ki içimizdeki Güç kıpır kıpır olmaya başladı. Breaking Bad'den tanıdığımız Aaron Paul, Han Solo'nun köklerini anlatacak olan filmde Harrison Ford'un efsane karakterine hayat verebilir! Zaten kendisi Star Wars evrenin bir şekilde girebilmek için yırtınan aktörlerden biri ve Han Solo'nun muzip, kaypak karakterine cuk oturma potansiyeli de gayet yüksek. Bakalım Jesse Pinkman Star Wars evreninde kirli işlerine devam edebilecek mi? Görürsek hiç şaşırmayız.

ÇOK YAŞA LUKE CAGE, ÇOK YAŞA DEFENDERS!

Marvel TV ekranlarında DC'nin gerisinde kalmamak adına vitesi yükseltmeye başladı diyebiliriz. Netflix aracılığı ile ekranlara gelmeye hazırlanan 5 Marvel dizisinden (Daredevil, Jessica Jones, Luke Cage, Iron Fist ve hepsinin bir araya geleceği The Defenders) yeni haberler var. Daredevil'in çekimleri bildiğiniz üzere bitti ve 2015'te yayına alınacak. Jessica Jones rolünü oynayacak olan aktris de geçtiğimiz günlerde belli olmuştu; Krysten Ritter. Şimdi de merakla beklenen Luke Cage karakterini kimin canlandıracağı haberi resmiyete kavuştu. Karaktere benzerliği ile ağızları açık bırakan yakışıklı ve kaslı aktör Mike Colter, Marvel'ın Defenders'a giden yolunda Luke Cage olarak karşımıza çıkacak. Iron Fist'i kimin oynayacağı henüz belli değil ama yakında açıklanacağına kesin gözüyle bakabiliriz. Bu arada Luke Cage ve Jessica Jones'un Marvel evreninde evli olduklarını da belirtelim. Süslü kahramanlıklardan uzak olan Defenders ekibini bir arada görmek için can atıyoruz.



UZUMAKI NARUTO

ASLA KAÇMAYACAĞIM, SÖZÜMDEN DÖNMEYECEĞİM! BU BENİM NİNJA YOLUM!

Sözünden dönmemek, inatçı olmak, bir ideal uğruna savaşmak, hatta bu ölümü göze almak... Bir çırpıda söylediğim bu sözler pratikte karşınıza dağ gibi zorluklar, düşmanlar ve kaçınılmaz kalp kırıklıkları çıkaracaktır. Bir kahraman olmak, düşmanlarına ve daha da zoru dostlarına karşı durabilmek her babayiğidin harcı değildir, çünkü farklı bir hamur, farklı bir enerji gerektirir. Ama bundan 15 yıl önce tanıştığımız Konoha Kasabası'nın haşarı çocuğu **Naruto** tam da bu tarz bir ışığa sahipti.

Fakat her büyük kahramanın bir laneti vardır ve Naruto da doğumundan beri içine hapsedilmiş kudretli bir yaratıkla vücudunu paylaşır. Fakat çocukken toplumdan dışlanmasına, hor görülmesine sebep olan bu laneti güce dönüştürecek anahtar da yine Naruto'nun güçlü kalbinde saklıdır.

NİNJA OLMAK ZOR İŞ

Naruto ile ilk tanıştığımızda sarışın, şımarık bir çocuk gibidir. Çok güler, çok yemek yer, inatçı ve haşarıdır. Kasabanın eski "Hokage"lerinin dağa oyulmuş suratlarını boyar, okulda başarısızdır ve sürekli kuralları çiğner. Ama tüm bunları yapmasının sebebi içindeki yaratık yüzünden köy tarafından dışlanmasıdır, ilgi çekmek istemektedir her çocuk gibi. Annesi ve babasını hiç tanımamış biri olarak bu eksikliği dostlar edinerek telafi etmek ister. Geleceğin ninjalarını eğiten okulda bu arzusuna kavuşur da. Öğretmeni Iruka, Sakura, Ino, Shikamaru, Hinata ve tabii ki Uchiha Sasuke.

Okuldan sonra dâhil olduğu efsanevi Ninja Kakashi önderliğindeki **Takım 7**'de Sasuke ile rekabet/dostluk karışımı başlayan ve zaman ilerledikçe derinleşip güçlenen bağ, Naruto'nun hep bir adım daha atmasını sağlar. Çünkü o gücünü dostlarından alır, onlar için savaşır ve kanını dökmekten çekinmez. Binbir emekle öğrendiği ve zamanla ustalaştığı teknikleri, muazzam çakrası, içindeki "9 Kuyruklu Tilki"nin gücü Naruto'nun dostlarıyla kurduğu bu bağları olmasa hiçbir anlam ifade etmeyecek ve belki de kudretli bir kötünün doğmasına yol açacaktır. Zira gücün yanlış ellerde ne gibi felaketlere yol açtığını bütün mücadelelerinde görür. Fakat düşmanlarının bile insani yanına dokunmayı bilen, naif denebilecek seviyedeki saflığı onları değişime itecek, dostları onun sayesinde kendilerini bulacaktır. Konoha'dan çıkan bu yaramaz çocuk nihayetinde "Ninja Dünyası"nın kaderine yön verecektir.

BÜYÜMEK DAHA DA ZOR

Hayali kahramanları benimseme sürecimiz onların dertlerine, sevinçlerine ve büyümelerine ortak olabilmemizde yatar. Naruto da geçen 15 yılda nice badireler atlatarak büyüdü ve gelişti. Onun hikâyesi durum ne olursa olsun pes etmemeyi, sözünden dönmemeyi, dostlara, aileye ve yaşadığı yere sadakati öne çıkartıp yüceltti. Dışlanmışsanız da içinizdeki azim ve yaşam sevinci ile engelleri aşmanın kanlı canlı örneğidir Naruto. Yanınızdan ayırmak istemeyeceğiniz fedakâr dostunuz, yoldaşınızdır.

Onun "Ninja Yolu" aynı zamanda hayatımızın bir aynası gibidir. İdealist bakış açısı, barışı savunuşu ve yaptıkları bu artık adam olmuş genç oğlanın öyküsünü unutulmaz kılarken bize de gözlerimiz buğulu ona elveda demek düşer. -**Eren E.**

NARUTO'NUN MODLARI

Yıllar içerisinde Naruto pek çok güç ve farklı yetenekler kazandı. İşte "9 Kuyruklu Tilki"den "6 Yolun Ermişi"ne Naruto'nun çeşitli halleri

Normal Mod

Bildiğimiz, sevdiğimiz, turşusuz, acısız Naruto modu. Normal halinde Naruto standartın çok üzerinde bir çakraya sahiptir ve özellikle kendisinin yüzlerce kopyasını yaptığı "kagebunshin" ve yakın dövüş tekniklerini kullanır. Bu modda iken temel Rasengan hareketini yapabilir.



Kyuubi Mod Versiyon 01

Bu formda Naruto içinde yaşayan "9 Kuyruklu Tilki"nin enerjisini kullanır. İlk yıllarda dara düştüğünde başvurduğu bu mod Naruto'nun dişlerinin uzamasına, pençelerinin çıkmasına ve gözlerinin kıpkırmızı olmasına neden olur, fiziksel gücü ve hızı artar. Tilkinin kırmızı çakrası görünür olup Naruto'nun dışına taşar ve ona basit bir kalkan ve tek kuyruk oluşturur. Naruto bu modda vahşileşir ve kontrolü azalır.

Kyuubi Mod Versiyon 02

Bir öncekinden çok daha tehlikeli olan bu değişim, Naruto'nun neredeyse kızıl/kara bir çakra ile kaplanmış ve tilkiye çok daha benzeyen bir versiyonudur. Kuyruk sayısı artar, çakra kemikleri oluşur. Ağzından dev enerji topları atmaya varana kadar güçlenmesi dışında bu versiyonda tamamen berserk haldedir ve vücuduna binen ağır yük ömrünü kısaltır. Sakat bir mod kısaca.





Kyuubi Mod Tam Versiyon

Naruto'nun neredeyse aşmış hali diyebileceğimiz bu modda, artık Tilki'nin 9 kuyruklu halindedir. Fakat fiziksel görünümü yerine altın rengi bir çakra tilki şeklini oluşturur. Bu çakranın içine girenler iyileşebilir, Naruto neredeyse ışınlanabilir ve inanılmaz bir güce kavuşur. Tanrı moduna bir kala diyeyim.



Sage (Ermiş)

Bu modda iken Naruto doğadan çektiği enerjiyi kendi çakrası ile birleştirip muazzam bir fiziksel güce sahip olur, çevresindekilerin çakrasını hissedebilir ve saldırıları daha bir güçlenir. Bir kere girildi mi, topladığı doğal enerji bitene kadar süren bu modun arıza çıkarması durumunda kalıcı olarak kurbağaya dönüşmek de var.



Kuyruklu Tilki Sage (Ermiş)

Naruto'nun hem kusursuz Tilki çakrası, hem de doğanın enerjisini kombine ettiği bu halinde önünde durabilene aşk olsun. Altın rengi çakrası, kurbağamsı gözleri ile birleşirken attığı enerji toplarının gücü dağları filan yıkacak düzeye geliyordu.



Altı Yolun Ermişi

Ultimate, aşmış, bitirmiş mod. Tanrı modu. Elementlere hakimiyet mi, uçmak mı, yoksa süper-hız mı istersiniz? Yoksa kalan diğer Kuyruklu Yaratıkların tüm güçlerini mi? Hepsi bu tek pakette var. Çevresini saran "Hakikat Küreleri" sayesinde uzun mesafe saldırılarında da etkisi büyük. 9 Kuyruklu Tilki'nin gücünü de yanına alan bu özel formun hâlâ keşfedilmemiş sırları olduğuna şüphe yok.

Başımıza her an her şey gelebilir düşüncesiyle yaşamak ürkütücü bir durum. Tabii bu "her şey" in kapsamını genişlettiğimizde hayal gücünün sınırlarını zorlayan felaketlerle karşılaşmamız işten bile değil. Artık nereye tutunup nereye saklanırsınız, orası size kalmış. **-Eren E.**

10



SHARKNADO FİLMLERİ (2013-14)

–Beyler fırtına yaklaşıyor, hortum çıkabilir. –Saklanalım! –Beyler hortum geliyor, içinde köpekbalıkları var. –Ne! Köpekbalı---- Sonrası havada uçuşan köpekbalıkları, elektrikli testereler, kan revan ve "o kadar kötü ki iyi" kabilinden çılgın bir karnaval.

9



CLOUDY WITH A CHANCE OF MEATBALLS (2013)

Bir çocuk öyküsünden uyarlama filmde çılgın bilim adamımız sınırsız yemek sağlayan bir makine icat eder ve o güne dek sardalya ile yaşamını sürdüren masum köylüler kapısında sıraya dizilirler. Tabii ki olaylar kontrolden çıkar ve spagetti hortumları, Eyfel Kulesi sandviçi ve dev omletlere kadar değişen dengesiz hava şartları birbirini izler.

8



ASURA'S WRATH (2012)

Görüp görebileceğiniz en abartı sahneleri içinde barındıran Asura's Wrath'ın bir bölümünde dünyaya "Parmak Basan" bir tanrıya karşı mücadele ediyordunuz. Tabii bu parmak basılan yerdeki türlü çeşitli canlı, cansız ne varsa telef oluyor, akabinde yaşanan patlamadan arda kalan meteorlar ise güzel bir havai fişek şovu yaratıyordu. Onu bunu geçin de; uzaydan dünyaya parmak basmak nedir?!

7



GHOST BUSTERS (1984)

Yine New York, yine felaket. İlk Ghost Busters'da problem, bir Sümer tanrısıydı ve ona karşı koymaya çalışan çılgın dörtlümüz envai çeşit hayaletin yanı sıra devasa bir Marsmallow Man ile de uğraşmak zorunda kalıyordu. Tabii bu mücadelenin sonu New York ahalisi için pek temiz olmuyordu.

6



MELANCHOLIA (2011)

Nilüfer'in "Ve Melankoli" şarkısı işlediği konuyu ne kadar ciddiyetsiz ve neşeli ele alıyorsa Lars Von Trier imzalı bu film de tam tersini yapıyordu. İlk yarısı huzursuz bir düğünde geçen filmin ikinci yarısı ise yaklaşan kıyametin bunaltıcı atmosferine sokuyordu bizi. Dünyamıza çarpması muhtemel gezegen "Melanchloia"nın yarattığı gerilim sinirleri fena bozuyordu.

5



PERFECT SENSE (2011)

"Tüm duyularımızı kaybetsek ne yapardık?" konulu bu filmde; dünyadaki tüm insanlar bir anda koklama hislerini yitirirler, önceleri salgın ve geçici bir hastalık olarak görülen bu durum diğer duyulara da sıçrar. Ve korkunç son yaklaşırken geriye yalnızca birbirine sarılmış insanlar kalmıştır.

4



THIS IS THE END (2013)

Seth Rogen, James Franco ve kankaları dışarıda geçek anlamda "Kıyamet" koparken evde hayatta kalma savaşı verirler. Saçma evet biliyorum ama yaşanılan bin bir tuhaflık, iblisler, Emma Watson ve bitmeyen şamata filmi son derece eğlenceli kılıyordu.
"Bi Backstreet Boys vardı, ne oldu onlara?" diye soranlar da yanıtlarını bu filmde aldılar.

3



GOD OF WAR 3 (2010)

Yürüyen felaket Kratos kızgın demir gibi öfkesini Olimpos Tanrılarının üzerine kusarken, arada dünya nüfusunu azaltan işlere de imza atıyordu. Poseidon'u pert etmesinin hemen akabinde oluşan dev tsunaminin kaç can aldığı belirsiz olmakla birlikte savaşlarda kestiği adamlardan çok olduğunu tahmin ediyoruz.

2



AKIRA (1982 - MANGA)

Tokyo'nun bu mangada kaç kez yıkıldığını ne siz sorun ne ben söyleyeyim. Lego blokları gibi yıkılan binalar, aydan kopan parçaların yarattığı med cezirler, sibernetik dev bebekler, kaotik enerji patlamaları ve sorunlu gençler detay manyağı çizimler eşliğinde önümüze seriliyordu.
Hadi bir kere yıktınız, iki kere daha niye yıkarsınız diye sorarlar adama!

1



HALF LIFE (1988)

"Black Mesa Faciası" her halde en unutulmaz, en korkunç felaketlerden biridir. Yabancı bir dünyaya açılan portal sonucunda kabuslardan fırlamış yaratıkların etrafta kol gezdiği bir ortamda panik halinde dolanıyorduk. Oyun dünyasında yarattığı devrim bir yana, Half-Life'ın eşsiz atmosferi ve her yandan fırlayan korkunç ucubeleri hâlâ akıllarda taze. 3 ne zaman çıkar bilmiyorum ama çıktığında felaketin gerçek boyutlarını göreceğimize eminim.

İNCELEME



SAVAGE WOLVERINE 1: ÖLÜM ADASI

PENÇELERİN KENDİ KANUNLARI OLUR

Türk okuru Wolverine'e olan hasretini yepyeni maceralarla gidermeye devam ediyor. Geçtiğimiz ay 3 tane Wolverine sayısı çıktı ve bunlardan biri *Savage Wolverine* oldu. 2013'te başlamış ve hâlâ devam eden bir seri bu. Wolverine'in bir gün uyandığında kendini ilkel, dinozorlarla çevrili bir dünyada bulmasıyla başlıyor. Sonrasında ona Dişi Şeytan **Shanna** katılıyor. Ne mutlu ki Shanna, Wolverine ile benzer bir kişilikte. İkisi de yırtıcı, ikisi de savaşçı. Burası neresi? Zamanda geri mi gittiler, başka bir boyuta mı geçtiler? Cevap belirsiz. Bu sayı pek çok sürpriz var ve soluksuz bir Wolverine macerasında oldukça iddialı. Ayrıca karakterler bununla sınırlı değil. Man – Thing ve S.H.I.E.L.D ajanları bile kendilerine yer bulacak burada. Çok daha fazlası her adımda karşımıza çıktıkça kafalar karışacak ve sonuca giden muallak yolda Wolverine ile çamura bata çıka yol alacağız. Vahşi dünyada mutant dünyasının en ünlü vahşisiyle yol almaya hazır mıyız? **-Hazal**

EDİTÖRÜN NOTU: *Na na na! Wolve- ha yok, bu onun için değildi.* ★★★★☆

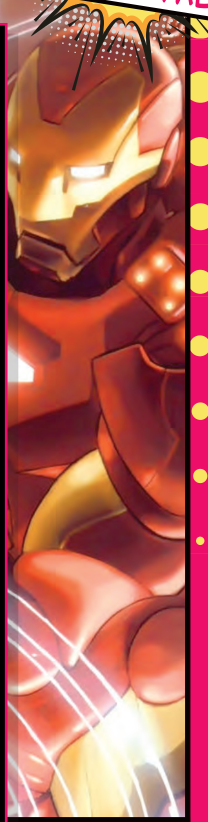
İNCELEME

IRON MAN: BEŞ KÂBUS

TONY STARK'IN EN BÜYÜK KORKULARINA TANIK OLUN

Iron Man'in filmlerdeki ciddiyetsiz playboy halleri malumunuz. Peki, Tony Stark'ı kapitalist geçmişinden ve Iron Man zırhını yapışından doğma en büyük korkularıyla yüzleşirken gördünüz mü? Görmediyseniz ve görmek istiyorsanız, uğramanız gereken yer, Marvel'ın mimar yazarlarından **Matt Fraction** ile İspanyol çizer **Salvador Larocca**'nın ellerinde Eisner ödüllü kazanan *Invincible Iron Man* serisi, başlamanız gereken yer ise ilk cilt *Beş Kâbus*. Filmlerle yakın zamanda başlayan bu seri sorumluluklarının ağırlığı altında ezilmemeye gayret eden, ancak Obadiah Stane'in (kendisini ilk Iron Man filminin baş kötüsü olarak hatırlayabilirsiniz) oğlu Ezekiel'in babasının intikamını almak için sahneye çıkmasıyla hayatının en kötü dönemlerinden birini hatırlayıp bir başkasına giren bir Tony Stark gösteriyor bize. S.H.I.E.L.D. direktörlüğü rolünde Kapitalist geçmişinin izlerini silmeye çabalayan Stark, insan evriminin teknolojiyle birleştiği noktadaki duruşunda Ezekiel'in müdahalesi yüzünden sendelemeye başlıyor ve geçmişinden gelen pek çok şeyle tekrar yüzleşmek zorunda kalıyor. *Beş Kâbus*, hem çizim hem de renklendirme açısından fotorealistik bir havaya sahip. Bu bağlamda Stark'ı zırhın içinde gösteren her bir panelin ölçülü ve gerçekçi bir güzelliği var. Hikâyenin oturaklı ilerleyişi ve Matt Fraction'ın gerek Iron Man zırhı, gerekse içindeki adamın ruh hali hakkında verdiği detaylar bu seriyi son yılların en olgun ve gerçekçi Iron Man hikayesi yapıyor. **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: *Hem Iron Man'in hem de Tony Stark'ın ayaklarının yere bastığı bir öykü.* ★★★★☆





İNCELEME

İSTANBUL ODYSSEY

BEKLENMEDİK BİR YOLCULUK

Çizgi roman deyince pek çoğumuzun aklında ilk canlanan şey Marvel, DC ve türevleri oluyor eminim. Hatta bundan onlarca yıl önce yaratılmış kahramanların yaşantıları, karakterleri, prensipleri beynimizde değişmez tabular haline geliyor, bazen başka güzelliklere gözümüzü kapıyorlar. Ama çizgi roman piyasası, farklı renkler ve kokular aradığınızda çıkabileceğiniz bir arka bahçeye sahip; bağımsız çizgi romanlar. Bağımsız çizgi romanlar satış amacı gütmekten ziyade çok farklı dertler ve kaygılar taşıyan, tıpkı oyun piyasasının indie yapımları gibi kimi zaman daha sade, daha temiz bir yapıda hedef kitlesine hitap eden şeyler. Peki ben neden bundan size bahsetme ihtiyacı hissettim? Çünkü bu ay itibariyle Türk çizgi roman piyasası ilk bağımsız çizgi roman örneğine *İstanbul Odyssey* ile kavuştu. Dediğim gibi farklı bir tat beklemeniz gereken bir kitap *İstanbul Odyssey*. İsmen ilham kaynağı bir Yunan destanı olsa da bizden olan şeyleri anlatmak derdi; bunu da Odysseus'un eve dönüş yolcuğunun bir minyatürünü, İstanbul'un güzeliyle çirkiniyle, birbirinden farklı ve bizi yansıtan detayını saklayan, tarih kokulu arka sokaklarında kurgulayarak yapıyor. Kontrast oluşturan renklerin yerleştiği hoş çizimleri ile İstanbul'u İstanbul yapan karmaşayı, her köşesinde saklı küçük hikâyeleri özümsemenizi sağlayan, bir çırpıda biten, küçük ve tatlı bir çizgi roman. **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: *Bizden şeylere özleminiz varsa, İstanbul Odyssey oralarda bir yerlerde.* ★★★★★

FREDDIE MERCURY

TÜM KARANLIĞIN EFENDİSİ, GECENİN KRALİÇESİ

Freddie çok çok önceden demişti: "Ben bir rock yıldızı olmayacağım, ben bir efsane olacağım". Öngörü kabiliyetinin yüksek olduğuna şüphe yok.

1946'da Zanzibar'da doğan, asıl adı *Farrokh Bulsara* olan Freddie Mercury çocukluğunun çoğunu Hindistan'da geçirdikten ve burada 7 yaşından itibaren piyano dersleri aldıktan sonra ailesiyle Zanzibar'a döner. Kısa süre sonra, Freddie 17 yaşındayken kanlı devrimden kaçarak İngiltere'ye yerleşirler. Burada grafik tasarımı okur ve mezun olur. Ardından bir taraftan ikinci el giysi satarak para kazanırken bir taraftan da çeşitli müzik gruplarında şansını dener. Onu bu dönemden tanıyanlar Freddie'yi "sessiz ve utangaç bir genç" olarak tanımlıyor. Meğerse onlar anlamamış, sadece kendisine sahne arıyormuş.

Brian May ve Roger Taylor'ın içinde olduğu *Smile* grubuyla yakınlaşır ve vokalleri başka bir grup için Smile'ı bırakınca mikrofon Freddie'ye kalır. Geriye bu yeni gruba basçı bulmak kalmıştır ve çeşitli başka basçılar denendikten sonra John Deacon da ekipteki yerini alır. Böylece tarih yeri göğü inletecek yeni bir gruba hazır hale getirilmiştir: *Queen*.

Freddie'nin *frontman*'liğindeki ve şarkıların çoğunu onun yazdığı, genel akımın aksine beyaz giyen ve belli bir odağı olmayan, sürekli yeni şeyler deneyen bu tuhaf rock grubu basından büyük tepki toplar, tepki topladıkça daha da büyür, daha da farklı şeyler denemeye devam eder. Bir taraftan *Bohemian Rhapsody*, *We Will Rock You*, *Don't Stop Me Now* gibi dillere destan şarkılar yazarlar, bir taraftan da *March of the Black Queen*, *Prophet's Song*, *My Melancholy Blues* gibi acayip işlere imza atmayı sürdürürler. 80'lerde müziklerine ilk kez synthesizer sokup birçoklarının tepkisini çekerler ama muazzam işlerine de devam ederler. Bakınız: *Another One Bites the Dust*, *Who Wants to Live Forever*, *The Show Must Go On*…

80'lerin sonuna yaklaşırlarken daha az konser vermeye, daha az albüm çıkarmaya başlarlar. Söylentiler yavaş yavaş yayılır. 24 Kasım 1991'den bir önceki güne kadar duyurmayacaktır bile ama Freddie hastalanmıştır. Sürekli yapabileceğinin en iyisini yapan ama bir taraftan da hep en uçlarda yaşayan bir adamdır Freddie ve AIDS olmuştur. Ve yukarıda andığım kara günde AIDS'e bağlı zatürreden bize veda edip gider.

Geriye de birçoklarına göre bir daha eski tadını yakalayamayacak, endüstriyel bir popüler müzik dünyası kalır. Ah Freddie, uzun bir ömrün olsaydı… Bilmiyorum... Muhtemelen çok farklı bir dünyada yaşıyor olurduk şimdi. Neyse ki sen ve arkadaşların öyle müzikler bırakmışsınız ki insan başka şeye pek ihtiyaç duymuyor. **-Ömer**

KAOTİK MÜZİK

Farklı farklı türler denemesinden bahsetmiyorum, Freddie bazen öyle bir müzik yapar ki bu seslerin nasıl öte bir zihinden çıktığını merak edersiniz. Kelimelerle anlatması zor, bir *March of the Black Queen* ya da *Prophet's Song* dinleyin, demek istediğimi en iyi öyle anlarsınız. Ama başka bir iş yaparken dinlemeyin, oturun ve şarkıyı dinleyin. Tercihen kulaklıkla.

KAOTİK SÖZLER

Freddie darmadağın bir hayat yaşadı ve bu durum sözlerine de yansıdı. Aynı albümde hem *"eğer yukarıda sorularımıza bir cevap varsa göster kendini, indir maskeni"* hem de *"biz hepimiz Tanrı'nın kullarıyız"* şeklinde şarkı sözlerine denk gelebilirsiniz. Belli bir felsefeden ya da ideolojiden yola çıkmamış olmaları, yalnızca yazıldığı anki duygu ve düşüncelere ait olmaları belki de bu şarkıların asla eskimemelerindeki en büyük nedenlerden biri.

FARKLI DENEYLER

"Müzikte deneysellik" kadar nefret ettiğim pek az kavram var. Yani sen yetkin bir müzisyensen içinden geleni yaparsın, çıkan ürün farklıysa farklıdır, değilse değildir. Farklı bir şey çıkmazsa sorun yok, ama çıkarsa da bu iyi bir şeydir. Freddie de daldan dala konan, bunu içinden geldiği için yapan bir müzik insanı. Caz (My Melancholy Blues), funk (Cool Cat), progresif (March of the Black Queen), opera (Bohemian Rhapsody) denediği onca şeyden birkaçı yalnızca.

VOKAL BECERİSİ

Freddie'nin o eşi benzeri olmayan *ses rengi* ya da *4 küsur oktavlık sesi* elbette karşısında saygıyla eğilinilesi şeyler. Ama, nasıl diyeyim, bazen bir şarkı olur, altyapısı falan güzeldir ama o şarkıyı götürmesi gereken, ona asıl enerjiyi vermesi gereken vokaldir. İşte Freddie o anlarda şarkıyı kolaylıkla uçuran bir adam. Hayran kalmamak elde değil. Mesela bir *Another One Bites the Dust*'ı Freddie'nin değil de başkasının söylediğini hayal etsenize. Olmadı, değil mi?

KONSERLER

Bir frontman'in enerjisi, seyirciyle iletişimi ancak bu kadar muazzam olabilir. Freddie'nin karşısında onu izlemeye gelmiş bir kalabalık yoktur sanki; aksine o insanlar oradadır ve Freddie onları eğlendirmek için gelmiş mütevazi hükümdarlarıdır. Canlı izleyemediğim için o kadar üzgünüm ki dostlar…

ÖZEL HAYAT

Biseksüel olan Freddie kariyerinin başlarında bunu gizlediyse de grubun beyazlar içindeki genel "ters" imajından mütevellit sürekli eleştirilip suçlandı (70'lerin İngiltere'si bu konuda pek rahat bir yer sayılmazdı). Sonrasında gay olduğunu gizleme gereği de duymadı. Genel hedonik yaşantısı sebebiyle de ayrıca sürekli gündemde olan biriydi Freddie. Bu yaşantısı size yanlış gelir mi gelmez mi bilemiyorum ama ben asıl Freddie'nin, insanlara gösterdiği tarafında değil, yazdığı şarkılarda ve hastalığının ileriki seviyelerinde bile müzik yapmaya çalışmasında olduğuna inanıyorum.

GUARDIANS OF THE GALAXY

BİR MAHKÛMUN KAÇMA İHTİMALİ EN ÇOK KİMİ KORKUTUR? TABİİ Kİ "GARDİYANLARI"!

Eğer çizgiden dünyalarla bağınız filmlerden ibaretse, *Guardians of the Galaxy*'nin neden **Marvel** için bir başarı olduğunu anlatmama izin verin; çünkü filmi eğlenerek izlemiş ancak tekrar seyretmeye tenezzül etme eşiğinizin altında beğenmiş (ya da beğenecek) olabilirsiniz. Zira *Guardians of the Galaxy*, başarılı olduğu noktaları (geyiği bol olmasının da etkisiyle) göze sokan bir film değil bana sorarsanız. Bunun sebebi biraz da olsa *Guardians* ekibinin, hem bir marka olarak, hem de içinde barındırdığı karakterler açısından Marvel'ın çok bilinen ekiplerinden biri olmamasında yatıyor. Oluşumunun temeli bile 2006'daki *Annihilation* ile atılmaya başlandığı (ve dolayısıyla yeni olduğu) için "çocukluğumuzun kahramanları" iç çekişleriyle filmden ekstra nostaljik bir zevk alma şansımız da pek yok. Peki *Guardians of the Galaxy* neden süpersonik senaryo ters köşelerine ve mükemmel bir hikâyeye sahip olmamasına rağmen bu kadar takdire şayan?

Guardians of the Galaxy'nin bu kadar başarılı bir film olmasının sebebi, Marvel filmlerini sonunda "ilkel" yeryüzü çerçevesinden çıkarıp dışarıdaki çoklu-evrene kaçırma sorumluluğunu büyük bir başarı ile yerine getirmesi. Çünkü film, içinde harikalar barındıran Kozmik Marvel Evreni'ni bir senaryo öğesi olarak kullanıp bırakmıyor; tam tersine bir ilki gerçekleştirerek bu evrenin kapılarını açıyor (Malazgirt Savaşı'yla Anadolu'nun kapıları Türkleraağhhh) ve çizgi romanlardan irili ufaklı detaylarla harika bir yaşanmışlık hissi kurguluyor. Mesela filmde neyi görmek istersiniz? Galaktik güvenlik gücü **Nova Corps**'u mu? Göreceksiniz. Marvel'ın her taşın altından çıkan maviş/pembiş uzaylıları **Kree** ırkını mı? Onları ve spoiler'a gireceği için buraya yazıp keyfinizi mahvetmeyeceğim pek çok şeyi de göreceksiniz. Ki filmin başında bir arzu objesi olarak gösterilen küre de Sinematik Evren'in şu anki gidişatı içerisindeki en büyük düğümün bir parçası olarak bunlardan biri.

Tabii bütün bunlar bir fan olmadığınız takdirde filmin size eğlenceli vakit geçirtmeyeceği anlamına gelmiyor; diğer açılardan baktığımızda da başarılı bir film *Guardians of the Galaxy*. "Marvel filmi" deyince aklımıza ilk gelen şeylerden biri olan mizahı, diğer filmlerde biraz ucuz bulan birisi olarak filmin komedi faktörünün beni epey güldürdüğünü ve artık bir fenomen haline gelmiş müziklerle beraber karakter-izleyici arası bağı güçlendiren bir öğe olarak kullanımını başarılı bulduğumu söylemem gerek. Kadro ve oyunculuklar yerli yerinde; Peter Quill'in pervasızlıkları **Chris Pratt** tarafından başarıyla beyaz perdeye taşınmış, Drax'ın travma geçirmiş kalın kafalı karakteri filmin genel havasına uymasını sağlayacak değişiklikler geçirmiş, **Bradley Cooper** ve **Vin Diesel**'in seslendirme performansları ise harika. **Zoe Saldana**'nın o pek çekici hallerinin ise Gamora cosplay'lerinde ciddi bir artışa yol açacağı aşikâr. Oyuncuları çerçeveleyen senaryo da hiçbir şekilde dikişlerinden patlamıyor. Konu akışı gayet yerinde ilerliyor, karakterlerin anlaşmazlıkların ardından aralarındaki bağın kurulup bir takım haline gelişleri aceleci değil ve sırıtmıyor. Aksiyon sahneleri ile daha durgun anlar arasında bir dengesizlik yok ve aralarındaki geçişler oldukça yumuşak. Parçalarının hiçbiri türünde çığır açacak şeyler olmasa bile bir bütün olarak harika ve fanlar için hazine değerinde, sürprizlerle dolu bir film *Guardians of the Galaxy*. **-Onur**



EDİTÖRÜN NOTU: *Kozmik Marvel maceraları için beyazperdede harika bir ilk adım.*





RONAN THE ACCUSER

Filmin senaryosu, karakterlerin arka plan hikâyelerinin yeterli düzeyde verilmesi sayesinde dikişlerinden patlamıyor ancak yine de bir istisnamız var; o da baş kötümüz Ronan the Accuser. Kendisi daha fazla derinleştirilmiş olmasını dilediğim tek karakter oldu diyebilirim; çünkü her ne kadar Lee Pace'in elinde epey karizmatik sahnelerde boy gösterse de Ronan bence filmde hak ettiği önemi görememiş ve biraz fazla basite indirgenmiş. Annihilation adlı seride sert ancak tam anlamıyla kötü olmayan, onurlu ve "gri" bir portre çizen Ronan, olaylarda önemli bir rol oynayan ve ardından bir dizi olay sonucunda başyargıçlıktan "Kree İmparatoru" makamına yükselen bir şahsiyet (ki bu aslında kulağa geldiğinden daha büyük bir şey). Kısacası James Gunn kendisine biraz yazık etmiş :(

PREDESTINATION



Açıklaması, izah etmesi zor bir film Predestination. Zira neresinden tutsam, spoiler barajının kapaklarını açma tehlikesi içerisindeyim. O yüzden biraz ketum davranmamı mazur görünüz. Film çok ilginç bir zaman yolculuğu hikâyesi üzerine kurulu ve daha çok bir karakter draması şeklinde ilerliyor. Bu ilerleyişi de ileride adını sık sık duyacağımıza inandığım, yetenekli oyuncu **Sarah Snook** üzerinden yapıyor. Onun karakteri Jane'in başından geçenler tüm filmin özünü oluştururken hikâye de şekilleniyor. Karakter/öykü arasındaki bağlar o kadar ince elenip sık dokunmuş ki filmde bahsedilen "Uroboros Yılanı" metaforunun temsil ettiği tekillik ilkesi içi dolu bir şekilde yansıtılmış. Jane'i destekleyen **Ethan Hawke**'ın karakteri ise başlarda kaybolmuş hissi verse de 'zamanla' rolüne tam oturuyor ve bu girift yap-bozun eksik parçalarını tamamlıyor. Filmlerde aksiyondan çok derinlik arayanların ve zamanda yolcuğun etkileri, paradokslar gibi modern astro-fiziğin kafa yorduğu konulara ilgi duyanların sevebileceği bir yapım olmuş *Predestination*. İzleyicinin içindeki şüpheciye kulak asmamasını talep eden senaryo sürprizlerini ara sıra açık etse de, nihayetinde üst düzey oyunculuklar ve temiz kurgusu ile en azından iki kez izlenmeyi hak eden bir film var elimizde. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *İzledikten sonra bile aklınızı kurcalayacak, içi sürprizlerle dolu bir hediye paketi tadında.*







THE MAZE RUNNER

Düşünün ki bir gün hiç bilmediğiniz bir yerde, tanımadığınız insanların arasında uyanıyorsunuz. Üstüne üstlük isminizden başka da hiçbir şey hatırlamıyorsunuz. Ne kadar orijinal değil mi? Hele ki *Cube* izlemiş olanlar için gerçekten çığır açan bir film. *Hunger Games* ile başlayan genç oyuncu filmi furyasına *The Maze Runner*'ı da ekleyiniz lütfen.

16 yaşındaki Thomas **(Dylan O'Brien)** filmin başında bir kafesin içinde uyanır. Ne geldiği yeri hatırlar ne de neden orada olduğu hakkında en ufak bir fikri vardır. Uyandığı yer ise bir labirentin tam ortasıdır. Etrafında onun yaşlarında bir çocuk grubu onu karşılar. Bu grup artık bir komün olmuştur. Yaşamak için kendi kuralları, karar alması için liderleri vardır (*Lost*'taki *'The Others'* kafası). Bunların arasında *Maze Runner*'lar vardır ki onlar her gün ağırdığında labirentte koşup bir çıkış yolu ararlar, akşam olmadan da dönmeleri gereklidir çünkü kapılar kapandıktan sonra dışarıda olup hayatta kalabilen yoktur. Thomas bir an önce oradan kaçma derdindedir ve onun gibi düşünenleri de peşine takıp bir çıkış yolu aramaya koyulur.

Çok sıradışı bir hikâye olmamakla birlikte pazar akşamüstünüzü ayırabileceğiniz ve hele ki *Cube* seviyosanız kaçırmamanız gereken bir macera gerilim filmi kendisi. **-Gizem**

EDİTÖRÜN NOTU: *Sıradan bir koşuşturmaca filmi, yeni hiçbirşey yok ama yine de boş vakitleri geçirmekte tatmin edici.*

BABADOOK

Ofistekilerin *"Hadi bu akşam korku filmi izleyelim"* gazlamasına beyaz bayrak çekişimi mi anlatayım, yoksa izlenen filmi dergiye yazma görevini üstlenmemi mi? Ben tırsak birisiyim. Bayağı hem de. Ama *Babadook*, hakkında konuşabilecek kadar ekrana bakabildiğim ve ilginç şekilde keyif aldığım bir film oldu.

Samuel ve annesi Amelia, depresif ve sıkıcı bir yaşam sürerler. Samuel dünyanın en tatsız çocuğudur, üstelik doğumu için hastaneye gidilirken aile bir trafik kazası geçirir ve baba ölür. Samuel bunu bilmektedir ve çocuk aklıyla sorumluluk alır üstüne, Amelia ise oğluna hiç ses etmez. Tabii bunların üstüne Samuel'in öcü korkusu, her gece yatmadan öykü istemesi ve bir gece kitaplıktan seçtiği Babadook adlı kitap gelince ortalık karışır.

Babadook, biraz bizim Karabasan hikâyelerini andıran bir karakter ve bu bağımsız film aslında çok daha fazlasını anlatıyor. Çünkü Babadook kavramının yanında bolca metafor çevreliyor filmi. Çiğ bir korku filminden çok insan ilişkilerinin yansımaları dolup taşıyor filmde. Sağlam oyunculuklar (özellikle Samuel), yeterli görsel efektler, derli toplu bir set ve üstünde uzun uzun düşüneceğiniz bir finalle *Babadook* yılın klasiği olmasa da "Nasıl ya" dedirtecek bir film olmayı başarıyor. **-Sarp**

EDİTÖRÜN NOTU: *Jump-scare'a başvurmayan, dolu bir korku filmi..*





WOLVES

Ah be David Hayter ne ettin sen?! Biz seni Snake deyip bağrımıza basmıştık, ilk iki X-Men'in, Watchmen'in senaristi deyip takdir etmiştik. Kojima seni emekli ettiğinde ona kızdık, bağırdık çağırdık. "Olsun" dedik "David toparlar, David candır" filan. Yok... Olmadı maalesef. Sen gidip şu filme imzanı attın hem yönetmen hem de senarist olarak. Kurt Adam severler, bu filmden net uzak durun! Benim çalınan 1,5 saatimi siz de kaybetmeyin bu garabet yapım ile. Bir insanın bütçesi kısıtlı olur anlarım, çok iyi oyuncular bulamazsın bunu da anlarım, hatta teknik ekibin zayıflığından TV filmi gibi bile görünebilirsin. Olabilir. Film çekmek zor zanaat. Anlarım...

Ama sen gidip de 'Twilight çakması', senaryosu akmayan, sonunda acaip leş bir ters köşe yapan ve hiçbir anında parlamayan bir filme imza atarsan bunu anlamam kardeş. Hiç kusura bakma, olmamış. Olmasaymış iyiymiş, bedava verseler bulaşmayın arkadaşlar. O derece. **-Eren E.**

2014 YILININ EN İYİ FİLMLERİ

Popüler sinema açısından yine bereketli bir yıl geçirdik. Korkudan bilimkurguya, dramdan komediye izleyecek çok filmimiz vardı ama maalesef derin izler bırakacak bir yıl olmadı 2014. Bizde henüz gösterime girmeyen Whiplash, Birdman gibi çok umut bağladığımız filmleri listeye alamadık, ama izleyip beğendiğimiz hiçbir filmi de atlamamaya çalıştık bu sayfaları hazırlarken. Aralarında henüz görmediğiniz, duymadığınız bir şeyler varsa açıkları kapatmak için son şansınız. Muhtemelen çoğu 2015'te bir daha gündeme gelemeyecek ama bu sayfalardaki filmlerin hepsi vakit ayırmaya değer.



THE GRAND BUDAPEST HOTEL

Yönetmen: Wes Anderson **IMDB Puanı:** 8.2

Nev-i şahsına münhasır yönetmenlerden Wes Anderson'ın imzasını taşıyan The Grand Budapest Hotel, özellikle Borgés-vari senaryosu ve başta Ralph Fiennes olmak üzere dev oyuncu kadrosunun performansıyla 2014'ün en iyi filmleri arasında yerini aldı. İki dünya savaşının arasında kalan bir dönemde Zubrowka isimli hayali bir ülkede geçen film, prestijli The Grand Budapest Oteli'nin müdürü Gustave H. ve göçmen kapı görevlisi Zero Mustafa'nın istemeden de olsa karıştığı trajikomik olayları kara film üslubunda ve Avrupa sineması estetiğinde izleyicilere sunuyor. The Grand Budapest Hotel'in başarısı, görüntü estetiği ve senaryo derinliğinden ödün vermeden son derece sade bir anlatım diliyle izleyiciyi içine çekebilmesi. İnsanı yormayan bu bağımsız yapımı tüm sinemaseverlere tavsiye ederiz. **-Deniz**

EDGE OF TOMORROW

Yönetmen: Doug Liman **IMDB Puanı:** 8.0

Tom Cruise ve Emily Blunt'ın arz-ı endam ettiği Edge of Tomorrow, 2014 yılının iyi bilimkurgu filmlerinden biriydi. Uzaylı istilası altındaki dünyada geçen filmde, kazara zamanı sıfırlama yeteneği kazanan Cage ve ekürisi süper savaşçı Rita'nın bu yeteneği kullanarak savaşı bitirmeye çalışmasını izliyoruz. Doug Liman'ın yönetmenliğini yaptığı filmde, video oyunlarının günümüz Hollywood sineması üzerindeki etkisini çok rahat bir şekilde görebilirsiniz. **-Deniz**





KIŞ UYKUSU

Yönetmen: Wes Anderson **IMDB Puanı:** 8.2

Türkiye'de eleştirmenlerin en çok sevdiği yönetmenler arasında yer alan NBC'nin imzasını taşıyan Kış Uykusu, bu yıl da bizi şaşırtmadı ve yurtdışında övülüp yurt içinde sallanmayan bir yapıt olarak sinema tarihimizdeki yerini aldı. NBC'nin her zamanki görsel estetik standartlarında Kapadokya kışında geçen filmde butik otel sahibi Aydın'ın karısı ve sosyal çevresiyle ilgili yaşadığı sorunlar, 19. yy Rus romanı tadında anlatılıyor. Eşsiz görsel anlatımın bu sefer diyaloglarla süslenmesi de cabası. Cannes Film Festivali'nden büyük ödülle dönen Kış Uykusu'nu "bizim de gurur duyacak bir şeylerimiz olsa keşke" diye iç geçiren herkese tavsiye ediyoruz. Yarınlara umutla bakma sebebi bir film bu. **-Deniz**





INTERSTELLAR

Yönetmen: Christopher Nolan **IMDB Puanı:** 8.9

Gösterime girmeden önce de, sonrasında da büyük gürültü kopardı Interstellar. Memento'dan Inception'a, Insomnia'dan Batman üçlemesine kadar el attığı her filmde büyük başarılar yakalayan Christopher Nolan'ın bilimsel teorilere yaslanarak uzay-zaman kırılması hakkında bir film yapmaya başlaması herkes gibi bizi de çok heyecanlandırmıştı. Yapım süreci boyunca bir gözümüz hep oradaydı. Derken, Interstellar gösterime girdi ve bu kez yeni bir heyecan dalgası yayıldı. Filmin bilimle örtüştüğü ve ayrıştığı noktalar hakkında dev bir tartışma başladı. Sonuç ne olursa olsun, bilim ve kurgunun en dostça geçindiği filmlerden biri olarak tarihe geçti Interstellar. Sadece yarattığı heyecanla bile 2014'ün en önemli filmleri arasına girmeyi hak etti. **-Serpil**

GONE GIRL

Yönetmen: David Fincher **IMDB Puanı:** 8.3

Dünyanın bütün iyi romanlarını David Fincher filme çekmeli. Türkçeye Kayıp Kız ismiyle çevrilen ve Artemis Yayınları'ndan çıkan Gone Girl, son derece şaşırtıcı, insanı afallatan bir eser. Bu hikâyenin Fincher kamerasıyla ve Rosamund Pike'ın oyunculuğuyla buluşmasından ortaya çıkan sonuçsa, bir başyapıt. Bir sabah aniden ortadan kaybolan karısını bulmak için çabalayan ama hiç güven vermeyen bir koca rolünde Ben Affleck'i izlediğimiz Gone Girl, farklı bakış açıları, kırılma noktaları, empati ve nefreti aynı anda üstünüze boca etmesi ve hiç dağılmayan atmosferiyle uzun süre hatırlanacak bir film olmuş. 2014 zaten "en"lerin yılı değildi ama çok iyi filmler çıkmış olsaydı da Gone Girl'e bu sayfada yer olacaktı. **-Serpil**

GUARDIANS OF THE GALAXY

Yönetmen: James Gunn **IMDB Puanı:** 8.3

Tam bir nerdgasm. İntergalaktik suçluların toplandığı bir hapishanede mecburiyetten gruplaşan ve farklı motivasyonlarla da olsa aynı amaç için çalışan dört kişilik bir çetenin hikâyesi anlatılıyor Guardians of the Galaxy'de. Çizgi roman referansları hakkında hiçbir şey bilmeseniz de sonuna kadar hiç sıkılmadan, daha doğrusu kahkahalar eşliğinde izleyebileceğiniz, yüksek tempolu, nefis sahnelerle dolu bir filmden bahsediyoruz. Bu kadar az bilinen karakterlerle bile izleyeni yabancılaştırmadan sıkı bir iş çıkarmayı başaran Marvel artık sinemanın kralları arasında; özellikle de GotG'dan sonra bunun tartışılacak yanı kalmadı. **-Serpil**

THE RAID 2

Yönetmen: Gareth Evans **IMDB Puanı:** 8.1

İlk Raid filmini izlediğimde ne pek bir bilgim vardı, ne de beklentim. Ama aksiyon sahneleri konusunda dibim düşmüş, Rama'yı oynayan becerikli dövüşçü Iko Uwais ağzımı açık bırakmıştı. The Raid 2 de o filmin dört saat sonrasından başlıyor aslında. Rama'nın gizli göreve girip nihayetinde polis teşkilatının içindeki yozlaşmayı ortaya çıkarması, aksiyon sahnelerinin bahanesi kıvamında. İki saatten biraz uzun olan The Raid 2'yi izlerken kulp takmak için o kadar fazla çaba sarf ettim ki. İlk filmi beğenip karizma yapma niyetim vardı çünkü. Ama dövüş koreografilerinden karakterlerin tiplerine, silahların kullanımından çekim tekniklerine kadar bakakaldım. Sonuç? The Raid 2, baştan sona izleyip sonucunda koltuktan yorgun kalktığım güçlü bir yapımdı. Bu filmin kendi kulvarında koştuğunu, senaryo açısından listedekilerle yarışma derdi olmadığını da unutmayın ama. **-Sarp**





DAWN OF THE PLANET OF THE APES

Yönetmen: Matt Reeves **IMDB Puanı:** 7.8

Maymunlar Cehennemi artık bir sagaya dönüşmüş durumda. Seri haline gelmesi fikri akıllarda hiç yokken çekilen 1968 yapımı o ilk filmden yıllar sonra hikâyenin zenginleşip yeniden karşımıza çıkmasından çok mutluyuz. Çünkü her defasında, insanı kendi türünün gerçeklerine uyandıran bir etkisi var bu serinin. İnsanlar ve maymunlar arasındaki iktidar savaşını taraf tutmayan bir bakış açısıyla yansıtan Dawn of the Planet of the Apes de o etkiyi güçlendiren bir yapımdı. Gerek teknik, gerek hikâye olarak sırtladığı yükü çok iyi taşıyan film, yılın "izlemesi kolay sindirmesi zor" kategorisinde en iyilerden biri oldu. Henüz izlemediyseniz önceki bölümleri de edinip bir Pazar gününüzü ayırmalısınız. **-Serpil**

HOW TO TRAIN YOUR DRAGON 2

Yönetmen: Dean DeBlois **IMDB Puanı:** 8.0

Yaşım ne olursa olsun animasyon filmlerine karşı çekim hissetmeye devam edeceğim. Pixar'ı ben de birçokları gibi tepeye koysam da, DreamWorks'ün işlerinden ziyadesiyle keyif alıyorum. How to Train Your Dragon 2 ise, tatlı Toothless ve Hiccup'ın önderliğinde ejderhalarla uyum içinde yaşamaya başlayan Berk adası sakinlerinin yeni macerasını anlatıyor. İçi ejderhalarla dolu bir mağara, Hiccup'ın aile ilişkileri falan derken kişisel taraflara da bulaşan film, ilkinin gölgesinde gidiyor bir süre. Çünkü fazlaca yeni karakter, anlatımı bulandırıyor birazcık. Yine de Cate Blanchett'in sesiyle kattığı kalite, animasyonun başarısı ve tatminkâr final adımlarıyla gönlünüzü almaya başarıyor film. Yıl içinde tek bir animasyona yatırım yapılacaksa, o film kesinlikle How to Train Your Dragon 2 olurdu. **-Sarp**



MARCO POLO

TARİH, TELEVİZYONDA YENİDEN YAZILIYOR

Ekranlara gelmeden evvel birkaç haber sitesinde hakkında bir hayli iddialı yazılar yazılmış bir yapımdı *Marco Polo*. Hatta bazıları o kadar ileri gitti ki: *Game of Thrones*'u tahtından indirecek dizi, on kaplan gücünde dizi, *GoT*'a rakip dizi, *GoT*'u got edecek dizi (tamam bu sonuncusu olmayabilir) diye verdilerler de verdiler özgüveni, bastılar da bastılar gaza. Firmanın kendi iddiası olmamasına rağmen ben böyle idrar yarışlarından hiç haz etmiyorum, gelecek yapım hakkında anında negatif bir önyargı oluşturuyor. Misal *Watch_Dogs*'un *GTA*'ya sataşması gibi, nasıl bir komplekstir ağa sendeki? Neyse, şunu da söylemem lazım, bu iddialı laflar olmasa *Marco Polo*'yu diziler arasında gördüğümde izlemem ya da çok ileri bir tarihe sallardım. Ama reklam amacına ulaştı ve sanırım reklamın iyisi, kötüsü olmaz lafını kanıtlamış oldum. Dizi isminden de gayet rahatlıkla anlaşılabileceği gibi **Marco Polo**'nun hayatı hakkında (hadi ya?!). Yazıya girişmek için Marco Polo'nun hayatı üzerine biraz araştırma yaptım. Şöyle söyleyeyim, dizinin başlangıcı ile Marco'nun hayatı birebir. Tek bir fark Polo'nun babası dizide Kudüs'e falan gittiğini söylüyor ama babası Kubilay Han'la tanışmadan evvel Konstantinapol'de kalıyorlar. Politik rüzgarın değişeceğini fark edip Asya'ya gidiyorlar ve öngörülerinde de haklılar çünkü Konstantinapol'de güç değişikliği oluyor, şehrin Venedikliler için olan bölümü yakılıyor ve Venedikliler kör ediliyor. Keşke burayı da dizi de bu şekilde anlatsalardı, daha etkileyici olurdu.

DOĞU, BATI İLE TANIŞIYOR

Diziyi daha iyi yorumlayabilmek için Marco Polo'nun "*Book of the Marvels of the World*" adlı eserini okumak gerekli. Neyse, laf lafı açıyor, nihayetinde Marco, babası ve amcası ile Asya'ya , Kubilay Han'ın Yuan Hanedanlığı'na doğru yola çıkıyor. Hazretlerinin huzurunda Marco'nun Uygurlular'dan öğrendiği kadar Türkçe konuşmaya çalışması aniden diziye kanımızı ısıtıyor. Fakat grup asıl görevleri olan Kubilay Han'a Hıristiyan papazları getirme görevinde başarısız olunca Han'ın topraklarından sürgün ediliyorlar. O esnada babası altın yumurtlayan tavuğun kaçtığını görünce son bir koz oynayıp, daha yeni tanıştığı oğlunu tereddüt etmeden Kubilay Han'ın yanında kalması için bırakıyor (gerçekten de böyle mi olmuş merak ediyorum). Bundan sonra da Marco Paşa'nın bu farklı kültürde yaşadığı maceraları başlıyor. Konu bu kadar, daha fazlası spoiler'e girdiği için uzatmıyorum. Dizinin etkileyici kısımları neler dersek? Evet kaliteli bir yapım, özel efektlerinden kostümlere ve sahneye kadar her şey on numara. Oyunculuk gayet iyi, özellikle Kubilay Han'ı oynayan tontiş abiyi çok sevdim. Ama dizi tanıtımı esnasında bir *GoT*'tur tutturdukları için insan delicesine saray entrikaları bekliyor ama maalesef bulamıyor. Ha yok mu; var evet, ama genellikle tahmin edilebilir düzeyde. Marco'nun manyağın kör ustasından aldığı Kung Fu derslerini ise nedense fazla zorlama buldum, hani aksiyon yok ama seyirci az kavga görsün dermiş gibi koymuşlar sanki. Replikler öyle akla kazınacak cinsten değil ama gene Kör Usta'nın Kubilay'a verdiği, Kubilay'ın da arada karısına ve Marco Paşa'ya verdiği hoş ayarlar var.

-Nurettin

EDİTÖRÜN NOTU: *İzlenir mi? Bence kaçmaz, şu sıra çıkmış gayet kaliteli bir yapım.*

★★★★☆



EN BİR PAHALI

Marco Polo Netflix'in şimdiye kadarki en pahalı yapımlarından biri. 90$ milyonluk bütçesi ile GoT'a bu konuda kafa tutuyor. Hikâyesi ile birçok kültürün ilgisini üzerinde toplamaya çalışarak akıllıca bir iş yapıyor. Netflix, Marco Polo'nun gezisini ele aldığı kitabına olabildiğince sadık kalmaya çalışıyor. Aşk hayatına dair bolca kurgu içerik olsa da Kubilay Han ile olan ilişkisi olabildiğince doğru yansıtılmış, en azından Kubilay'ın ona çok güvenmesi kapsamında...

THE ASCENSION



NE HAKKINDA?

Çok diken üzerinde bir yazı olacak çünkü dizi mini seri olduğu için olaylar hızla gelişiyor ve söyleyebileceğim yanlış bir kelime izlerken tadınızı kaçırabilir. Dizi, 60'lı yıllarda **Ascension** isimli bir uzay gemisinin hayat olan başka bir gezegene gönderilmesi ile başlıyor. Son derece gizlilik içinde yürütülen bu projenin başındaki bilim insanını kontrol etmesi için gönderilen bir denetleyici ile olaylar karışıyor. Yani anlayacağınız olaylar olaylar (spoiler vermemek için çırpınan insan örneği). Bu açıdan baktığınızda *The Ascension* biraz *Battlestar Galactica*'yı andırıyor diyebilirim, hatta iyi bir çocuk olursanız **Tricia Helfer**'i bol bol görebilirsiniz.

NEDEN İYİ?

Çünkü *The Ascension*'da hiçbir şey göründüğü gibi değil. Dizinin beklemediğiniz anlarında *"Vay anasını!"* dedirten birçok dönüm noktası bulunuyor. Üzerine söylemek istediğim çok şey var ama susuyorum, lakin bazı açılardan **Stephen King** romanlarına benzettiğim temelleri de var. Ascension hiyerarşi ile yönetilen kapalı bir kutu, bu yüzden uzayda bile olsanız yöneten sınıf ve eşek gibi çalışan işçi grubu ayırımı var, dolayısı ile sürekli bir sosyal gerilim ve çatışma mevcut. Ayrıca insanlar kapalı bir ortamda hayatta kalmak zorunda olduklarından kurdukları yeni kültür ve neye değer verdiklerini görmek gayet güzel. İzlemek için en iyi nedenlerden birisi ise biraz yaşlanmış olsa da Tricia Helfer. İkinci sezonun kaderi ilk sezonun alacağı iyi ya da kötü yorumlara bağlı. Umarım devamı gelir. **-Nurettin**



EDİTÖRÜN NOTU: *Dizinin konusu şu hali ile ilginizi çekmeyebilir ama tekrar belirteyim hiçbir şey göründüğü gibi değil.* ★★★★☆

HUMAN UNIVERSE

NE HAKKINDA?

İnsanın şimdiye kadar keşfedebildiği kadarıyla bildiği "evren" hakkında. Zaten belgeselin Türkçe isminin "İnsan Evreni" olması yapım hakkında önbilgiyi veriyor. **BBC**'nin çok olumlu eleştiriler alan bu belgeseli *Cosmos*'u ilk sezonu bittikten hemen sonra yayınlandı. *Cosmos* gibi seri olmayan *Human Universe* birer saatlik beş bölümden oluşuyor. Belgeselin ana konusu ise insanoğlunun mağaralardan çıkıp nasıl bir süreç geçirip de Ay'a, oradan da başka gezegenlere robot gönderecek kadar kendini geliştirebildiği. *Human Universe* bütün belgeselin merkezine insanı ve onun evrimini koyuyor. "Nereden geldik?", "Hayatın manası ne?", "Neden buradayız?" gibi çok zor soruları yanıtlamaya çalışıyor.

NEDEN İYİ?

Çünkü *Human Universe*'ü **Brian Cox** sunuyor. İngiliz parçacık fiziği profesörü olan Brian Cox halen aktif olarak CERN'de görev almakta ve Neil deGrasse Tyson, Richard Dawkins, Bill Nye gibi bilimadamlarının izinde bilimi halka yayma çabasının sağlam, ünlü neferlerinden biri. Yaşı, saydığım isimlere göre çok genç olan Cox, üniversitede fiziğe sarmadan evvel bir rock grubunun üyesi olarak müziğe de karışmış renkli bir kişilik. Kendisinin sunumlarını merak ediyorsanız TED'de Türkçe altyazılı muhteşem konuşmaları bulunuyor. *Human Universe*'ü severseniz Cox'un diğer belgeseli *"Wonders of Life"*'a da bakmanızı tavsiye ederim. Kötü haber, Seth McFarlane'ın yönettiği *Cosmos*'un ikinci sezonunda Neil deGrasse Tyson olmayacakmış. İkinci sezon için kimin geleceği belli değil ama benim favorim şu an Brian Cox. Parmaklarımı çaprazlayıp, bekliyorum. -**Nurettin**



EDİTÖRÜN NOTU: *Brian Cox'un akıp giden anlatımı sayesinde şanslı neslin ve aslında herkesin zorlanmadan izleyebileceği güzel bir belgesel serisi.* ★★★★☆



BLACK MIRROR

WHITE CHRISTMAS

Tek bölümlük sezon olur mu? *Black Mirror* gibi toplam altı bölümde efsane haline gelmiş (aslında daha ilk bölümden coşmuştu ama neyse) bir diziden bahsediyorsak evet, olur. Tek bir bölüm yayınlarsınız ve insanlara birkaç ay düşünecekleri ve konuşacakları kadar bol malzemeyi verip sessizliğinize dönersiniz.

2015'te yeniden üç bölümlük bir seri yapmasını beklediğimiz yakın gelecek temalı dizimiz *Black Mirror*, Noel zamanı *White Christmas* isimli özel bir bölümle selamını verip kaçtı. Tabii ki yine son derece özgün bir tarzla, yine bir filmi dolduracak kadar sağlam bir fikirle, yine kendine yakışır bir ters köşe vuruşuyla yaptı bunu.

Önceki bölümlerde olduğu gibi yine teknolojinin yakın zamanda hayatımızın nerelerine sızabileceğini araştıran *White Christmas*'ta her şey karların ortasında bir kulübede ve iki adamla başlıyor. Noel sabahındayız, kim olduklarını ve ıssızlığın ortasında ne yaptıklarını bilemediğimiz bu iki adam sohbete başlıyor. Ve... Ve tabii ki bundan sonrasını anlatmayacağım.
Black Mirror karanlık bir dizi. Bembeyaz bir sabahta başlasa bile o karanlığı başarıyla izleyene yasıtıyor *White Christmas* da. Sinema ve televizyonun pek çok köşesinde insanoğlu teknolojiyi şuursuzca ve mutluluk içinde tüketirken *Black Mirror* yine bu tüketimin ne denli sağlıklı olduğu sorusuyla dikiliyor karşımıza. Hem de halihazırda kullandığımız tekno-kavramları kullanarak yapıyor bunu.

İzleyeceğiniz bu bölüm başlı başına bir hediye ama bir de Jon Hamm (*Mad Men*) hayranıysanız, daha çok seveceksiniz. İyi seyirler dileriz. **-Serpil**

EDİTÖRÜN NOTU: *Bu bitti. Yenisini yollar mısınız lütfen?* ★★★★★



HABERLER



HANNIBAL'DA OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ

TV'nin romantik katili Hannibal'dan bir ayrılık haberi var. Oyuncu Michael Pitt'in hayat verdiği sosyopat karakter Mason Verger, artık farklı bir oyuncunun bedeninde hayat bulacak; çünkü Michael Pitt diziden ayrıldığını açıkladı. Gelen haberler bu kararın Pitt'e ait olduğunu işaret ediyor. Ancak panik yok. Yapımcılar yeni bir oyuncuyla anlaşmış durumda. Yani Mason Verger karakteri diziden çıkmayacak. Onun yerine Joe Anderson bu karaktere can verecek. Pitt'in başarılı oyunculuğu ile ekranlarımıza gelen Verger karakterini umarız Anderson da başarıyla sahneleyecek.





KORRA'NIN İLİŞKİ DURUMU ONAYLANDI

Aralık ayı itibariyle dizi finalini yaparak ekranlara veda eden The Legend of Korra, son sahnesiyle epeyce konuşulmuştu. (Bundan sonrası biraz spoiler olacak.) Korra'nın neredeyse dizinin başından beri arkadaş olarak gördüğü Asami'yle dizinin en sonunda yakınlaşması hemen hemen herkeste aynı düşünceyi oluşturmuştu. Dizinin yapımcıları nihayet bu düşüncelere açıklık getirdi: Evet, Korra'nın Asami ile duygusal bir yakınlaşması var. Korra'nın hemcinsiyle olan yakınlaşmasını kabul eden senaristler, gelen tepkilerden de memnun durumda. Nickelodeon'ın belli baskıları sonucunda eşcinsel romantizmi en fazla bu kadar gösterebildiklerini de ifade ediyorlar.



THE WALKING DEAD

KAÇTIN MI? ŞİMDİ BİR DAHA KAÇ

The Walking Dead (TWD) dizisinin hayatıma kattığı en güzel şey, beni çizgi-roman serisiyle tanıştırması oldu. Diziyi izleyerek başlayan maceram bir süre sonra kesmemiş olacak ki kendimi çizgi-romanı okurken buldum. Çizgi-romanı büyük bir zevkle okudum okumasına da bazen hâlâ "okumasa mıydım acaba" diye düşünüyorum. Çünkü çizgi-romanda ilerledikçe diziye karşı olan tutumum soğumaya başladı. Biliyorum, dizi ile romanın neredeyse hiçbir ortak noktası kalmadı. Fakat buna rağmen *TWD*, dizideki vurucu olayları çizgi-romandan seçmeye devam ediyor. Ve üzgünüm ki çizgi-romanın yanında dizideki vurucu olaylar çok ama çok zayıf kalıyor.

Terminus'tan kaçışla başlayan bu sezonun özellikle **4, 5** ve **6.** bölümleri beni bitirdi. Yolları ayrılan üç grubun hikâyesini bu üç bölümde ayrı ayrı görmek zorunda kaldık. Bu da demek oluyor ki eğer dizide sevmediğiniz bir grup veya karakter varsa koca bir bölüm onun yüzünü görmek zorunda kalacaksınız. Hâlbuki yap kurgunu, tüm grupların hikâyelerini her bölümde işle, hem dinamik bir bölüm yapmış ol hem de bizi görmek istemediğimiz kişilerle bir bölüm boyunca muhatap etme. Bu kadar fazla karakteri bünyesinde barındıran bir dizinin kendini böyle dar bir koridora sokmasına anlam veremiyorum.

Son üç sezondur devam eden sezon ortası ağırlaşan tempo da 5. sezondaki yerini koruyor. Ağır tempolu bölümleri "karakter gelişimi gösteriyorlar" diye savunanlar olacaktır. Ki bu savunmaya hak veririm. Fakat karakterler gelişse ne olacak ki? Birkaç iyi karakter dışında neredeyse tüm karakterler tırt. Çizgi-romandaki karakterleri diziye almayı biliyorlar ama iş karakter özelliklerine geldi mi o kısma dokunmuyorlar. Onun yerine karakterlere farklı kişilikler ekliyorlar. E ne anladım ben bu işten? O zaman hiç adı sanı geçmemiş, **Daryl** gibi çizgi-romanda yer etmeyen karakterlerle diziye devam et. Çünkü böyle olunca ister istemez bir kıyaslamaya girişiyoruz izleyici olarak. Misal çizgi-romanda çokça sevdiğim **Tyreese** karakterine dizide iyice uyuz olmaya başladım. Çünkü çizgi-romandakine ters bir havası var. (Sana çok kılım Tyreese, bunu bilesin!) Madem karakterin özelliğini değiştireceksin o zaman adamın ismini Tyreese koyma. Ne bileyim Mahmut koy, Ahmet koy, ama Tyreese koyma. Koyma ki kıyasa girmeyelim.

Terminus, karakol derken yine kaç-kurtul-kaç döngüsüne giren hikâye, açıkçası bu sezon yarısı itibariyle de beni açmadı. Özellikle tüm dizi tarihinin en vurucu sahnesi olabilecek **-spoiler-** Dan'in ayağının yenmesi sahnesi **-spoiler bitti-** çizgi-romana kıyasla o kadar sönük işlenmiş ki, *Walking Dead* kalan birkaç umut kırıntımı da süpürmek üzere. Buradan yapımcılara seslenmek istiyorum: Hiçbir konunuz yoksa işleyin artık şu çizgi-roman konularını da keyfimiz yerine gelsin. Lütfen. **-Enis**

EDİTÖRÜN NOTU: *Diziye karşı ilgim, gittiçe düşen tempoyla orantılı olarak azalıyor.* ★★☆☆☆



TYREESE'E MEKTUP

"Selam Tyreese, bilmiyorum beni tanır mısın ama ben sıradan bir Walking Dead izleyicisiyim. Sana bu mektubu yazma amacımsa içine düştüğüm dehşetten bir kaçış yolu aramamdır. Bak güzel insan, biliyor musun, ben sana çok uyuz oluyorum... Neden mi? Çünkü sen aslında "sen" değilsin. Sen aslında gerektiğinde çok sert olabilen, vahşetten kaçınmayan bir insansın. Ama fark ettim ki dizide seyirciye oynama gafletine düşmüşsün. Yok efenim böyle melek tavırları, kimseyi öldürememeler falan, kimi kandırıyorsun oğlum sen! Yer miyiz! İçindeki gerçek Tyreese'i ortaya çıkarman dileğiyle, hoşça kal.
Saygılarımla"
İmza: Bir TWD İzleyicisi

2014 YILININ EN İYİ DİZİLERİ

Netflix ve HBO'nun cesareti tüm televizyon dünyasına yayılıyor, yayıldıkça da bizim ağzımız kulaklarımıza varıyor. Polisiyelerin ve sitcom'ların ufak ufak sahneyi terk etmesi sevenlerini üzse de onların yerini alan taze akımlar heyecan veriyor. Bu yıl başlayan süper kahraman dizileri ve genç vampir çete hikâyeleri bizi pek sarmadı ama eminiz ki önümüzdeki yıllarda bu türler de olgunlaşacak ve Seinfeld tadında vampir dizileri izleyebileceğiz (hayıııır!!).



GAME OF THRONES

SEZON: 4 **IMDB NOTU:** 9,5

Dı nı dının dınıdı nı nınını…. Yılın ilk yarısı bu melodiyle geçti. Ofiste, metrobüste, ATM kuyruğunda, Facebook'ta bunu konuştuk ve aynı zamanda bunun konuşulduğu yerlerden kaçmaya çalıştık (spoiler tehlikesi yüzünden). Game of Thrones'un her sezonu büyük trajediler ve korkunç entrikalarla örülüyor, 4. sezon da farklı değildi bu açıdan. Ama daha az şok yaşayıp daha az etkilenmemize neden oldu mu bu durum? Hayır. Tahtın çevresinde ve tam üstünde, burada anlatamayacağımız bir ton oyun oynandı yine ve Haziran ortasında yine ellerimiz bomboş şekilde 2015'i beklemeye başladık. Olmaz ama, eğer ilk birkaç bölümü deneyip bıraktıysanız falan bir kez daha şans verin bu epik seriye. Nisan'a kadar bir sürü vaktiniz var, tüm sezonları bitirip aşerecek vakti bile bulursunuz. **-Serpil**

COSMOS: A SPACETIME ODYSSEY

SEZON: 1 **IMDB NOTU:** 9,4

Gezegenler, kara delikler, nebulalar hakkında bir belgesel izlerken gözlerimin dolması neyin nesidir acaba? Ama sorun bende değil, Cosmos'ta. İzlerken gerçekten de evrendeki yerinizi tamamen kaybettiğiniz, yaşadığınız her şeyin bambaşka anlamlara denk düşebileceğini fark ettiğiniz, üstelik milyarlarca yıllık bir tarihin içinde hâlâ kendinizi sorguladığınız için kendi kendinize komik duruma düştüğünüzü de itiraf ettiren bir deli belgesel işte. Carl Sagan'ın bıraktığı aydınlık izleri takip eden Cosmos, kırk yılda bir görebileceğiniz türden bir eserdi. 13 derste evren, bilim, tarih hakkında söylenebilecek ne kadar şey varsa hepsini son derece akıcı bir üslupla toparlayıp önümüze serdi ve gitti. Evdeki varlığınıza kalibrasyon çekmek için bile olsa her yıl en az bir kez baştan sona izlemelik bir seri Cosmos. İzleyin. **-Serpil**



TRUE DETECTIVE

SEZON: 1 **IMDB NOTU:** 9,3

Polisiye diziler öyle bir açmaza girdi ki, bize "Polisiye severler için genel formülün dışında kalan tokat gibi bir dizi 2014'ü şenlendirecek, konusundan karakterlerine, müziklerinden oyuncularına, tozu dumana katacak" deseler muhtemelen "Meh" deyip geçerdik. Lakin öyle olmadı. True Detective, bütün bu saydığımız noktalarda yılın en heyecanlı ve özgün dizilerinden birisi olarak birinci sezonunu tamamladı. Rust Reyiz rolünde Matthew Mc Conaughey'nin döktürdüğü dizide yıllar öncesinde kapanmış olması gereken bir cinayet dosyasını açıyoruz ve "İnsan en acımasız hayvandır" ifadesini doğrular nitelikte bir olaylar zincirinin içerisine taşınıyoruz. Eğer hâlâ izlemediyseniz, kendinize bir iyilik yapın… İzleyin. **-Deniz**



SHERLOCK

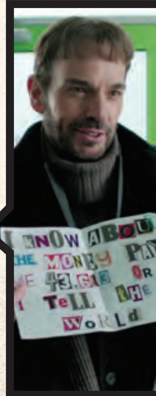
SEZON: 3 **IMDB NOTU:** 9,3

"Sadece dört bölüm." Sherlock hakkında en çok tartışılan şeylerin başında sezon aralarının uzunluğu ve yetmezmiş gibi de sezonlarının kısacık olması geliyor. Ama tabii ki BBC'nin hiç umrunda değil bu tartışma, onlar sadece ortaya çıkan işin kusursuz olmasıyla ilgileniyor. Fena da yapmıyorlar çünkü Sherlock'un 2014 sezonu da, hayranlıkla izlenecek birer film tadında dört bölümle çıtayı yükseklerde tuttu. Geçen sezon acı bir kapanış yapmıştı dizi, o yüzden yeni sezonda nasıl toparlayacağını çok merak ediyorduk. Kedi fare oyunu gibi geçen çok eğlenceli bir ilk bölümün ardından üçüncü sezon fırtına gibi esti ve daha biz yeni ısınmaya başlamıştık ki, bitti… Şaka gibi ama bir sonraki sezon 2016'da. Evet. Yuh. **-Serpil**

FARGO

SEZON: 1 **IMDB NOTU:** 9,1

2014'ün hak ettiği değeri göremeyen dizisi hangisi sorusunun cevabı; Fargo. Konusu, oyuncuları, atmosferi, gerçeklikle arasındaki ipin inceliği, kafa karıştıran olay örgüsü… Ve Coen Kardeşler'den aldığı kara mizahı. Fargo aslında televizyonda göremeyeceğimiz türden bir sentez ama sanırım bu durum bir çeşit kan uyuşmazlığına da neden oluyor. Sonuçta TV'ye ağır kaldı belki ama hâlâ çok iyi bir dizi olduğunu hatırlatmamız gerekiyor Fargo'nun. **-Serpil**





THE NEWSROOM

SEZON: 3 **IMDB NOTU:** 8,7

Bir daha bir televizyon dizisine bu kadar sıkı bağlanabileceğimi sanmıyorum. Bugüne kadar gördüğüm en güzel kurgulardan birisi olan, bu kurguyu da gerçek dünyayı ve o dünyanın en gerçek parçalarından birisini anlatmak için kullanan The Newsroom üçüncü ve son sezonunu sundu 2014'te. Topu topu 6 saatti ve ne sıkıcı bir bölümü, ne anlamsız bir sahnesi, ne de gereksiz bir repliği vardı. Neal'ın son bölümde hak eden bir kişiye "You embarrass me" diyerek yaptığı konuşma dahi dizinin etik anlayışının mükemmel bir özetiydi. Bu etik anlayışı, ahlak, habercilik gibi konuların yanında insan ilişkilerinin de, 21. yüzyılda modern insanların nasıl iletişim kuracağının da bir dersi gibiydi. Bana göre televizyonun bugüne kadar gördüğü en iyi işti ve layığıyla sona erdi. **-Sarp**



HOUSE OF CARDS

SEZON: 2 **IMDB NOTU:** 9,1

Bir yanda üç dört bölüm için iki yıl bekleten Sherlock, bir yanda tek bir gün içinde 13 bölümü birden yayınlanan House of Cards. Ve ikisinin de birbirinden başarılı olması… "Televizyon dünyasında doğru formül diye bir şey yok" diyenler haklı galiba. Her neyse, House of Cards başta Kevin Spacey gibi dev bir aktörü son derece alengirli bir rolde izleme şansı vermesiyle ve önemli yönetmenler tarafından çekilen farklı bölümleriyle sükse yapmıştı ama artık sadece hikâyesiyle bağlayacak olgunluğa erişti. "Game of Thrones'un Beyaz Saray versiyonu" desem yeriymiş. Evet, iktidar hırsı House of Cards'ın omurgasını oluşturuyor ama ana karakter Francis Underwood'la (FU) kurduğumuz bağ, ve dünyanın tepesindeki fillerin tepişmelerini göstermesi bu diziyi özel kılıyor. İzlemezseniz de olur tabii ama izlerseniz politika hakkında epey bir aydınlanacağınızı söyleyebilirim. **-Serpil**

AC/DC ROCK OR BUST

40 senedir çıkardığın her albümle müzik listelerini altüst etmek…O vokal her duyulduğunda 67 model bir Elenor'la tam gaz çölleri aşmanın hayalini kurdurtmak… Riff'leri her duyulduğunda milyonlarca grubun içinden tereddütsüz ayırt edilebilmek… Bunlar her grubun harcı olan şeyler değil. Ancak yılların **AC/DC**'si olmak bunları gerektirir.

Rock or Bust'ı ilk duyduğumda sanki 80'lerden bir **AC/DC** albümü dinliyormuş gibi hissettim. Yeni hiçbir şey yok, değişen hiçbir şey yok.. Neden olsun ki? Adamlar dejavu ustası ve zaten grubun hayranları da daha farklı bir şey duymak istemiyor. Neden bu yaştan sonra yeni bir şeyler deneyip dinleyicilerini kaybetme riskini alsınlar ki! Bu yüzden albüm klasik **AC/DC**'ye bir övgü niteliğinde olmuş.1987 yılında **Rolling Stone** dergisi **AC/DC** için 'Aynı albümü 9 kere çıkardılar' diye yazmış.. Ee n'olmuş, şimdi de 16. kez aynı albümü çıkarıyolar ve bu kimsenin umrunda değil. Çıkardıkları her albümün iyi olmasının nedeni **Iron Maiden** gibi **AC/DC**'nin de deneysel hareketlere girişmemesi. O yüzden *Rock or Bust*'ı dinlerken çok büyük beklentilere kapılmayın çünkü şarkıların dönüp dolaşıp size hissettireceği şeyler aynı olacak.

Ha *Rock or Bust*'tan bana 10 sene sonra ne kalır? Bir *Highway to Hell* ya da *Thunderstruck* değil hiçbir şarkı. Adamlar bu albümü, bütün rock n' roll camiasına 'biz sizi gömeriz' demek için yapmış adeta, ki **Angus Young** o ilkokul şortundan pantolona terfi edene kadar bu adamlara bir şey olmaz ben size diyeyim.

2014'ÜN EN ROCK'N ROLL OLAYI

Rock'n roll'dan kastım grubun sound'u veya albümü değil. Bu yılın en rock'n roll olayı bence grubun, ağzında **Red Kit** gibi sigarası eksik olmayan çelimsiz davulcusu **Phil Rudd**'ın mahkemeden mahkemeye koşturmasıydı. Artık grubuna laf eden birini barda öldürmekle mi tehdit etti bilemem ama kendisi iki kişiyi ölümle tehdit etmekten (gerçekten) mahkemeye çıktı. Salındı, sonra tekrar tutuklandı. Daha sonra da rakam verip özendirmeyelim ama çok ciddi miktarda *'Heisenberg/Pinkman'* ürünüyle (siz anladınız) yakalanarak bu yılın en kepaze olayına imza attı. 60 yaşındaki davulcuyu ciddi bir sıkıntı beklerken, kendisi "Siz ne derseniz deyin ben önümüzdeki yıl grubuma geri dönüp davulumun başına geçeceğim" diye ısrar ediyor. Kısmet be annem, kısmet be gülüm…

Bu arada grubun efsane ritm gitaristi **Malcolm Young**'a da geçen aylarda bunama teşhisi konduğunu hatırlatayım. Grup kan kaybetmiş gibi gözükse de hayranların pek umursadığını sanmıyorum, neticede geçen hafta Avrupa'da açıkladıkları stadyum konser biletleri birkaç saat içinde tükendi. Boşuna en büyük onlar değil… **-Gizem**

EDİTÖRÜN NOTU: ★★★★☆ *Lütfen 17'yi de yapın olur mu?*





Ofiste Çalanlar

1. **Oh Land** – Wolf & I
2. **Elvis Presley** – Let it Be Me
3. **Daniel Kim** – Pop Danthology 2014
4. **Massive Attack** – Splitting the Atom
5. **Queens of The Stone Age** – Smooth Sailing

Soundtrack

THE EQUALIZER OST

HARRY GREGSON-WILLIAMS

2014'ün iddialı aksiyon filmlerinden *The Equalizer*'ın müziklerinde, *Metal Gear Solid: Sons of Liberty* ve *Call of Duty: Advanced Warfare* oyunlarının da müziklerini de yapmış olan *Harry Gregson-Williams*'ın imzası bulunuyor. Tıpkı film gibi aksiyon patlaması yaratan müzikler türün meraklılarının oldukça hoşuna gidecektir. Arada gaza gelmek için özellikle filmle aynı ismi taşıyan kapanış şarkısı ideal, demedi demeyin. **-Deniz**



HABER



SON BİR KEZ!

BLACK SABBATH

Son albümleri 13'ün başarısından sonra, bir albüm daha çıkarmaya ve turnesini yapmaya karar veren Sabbath, son mücadelesini vermek için doğrulan yaralı bir savaşçıya benziyor. Kanser tedavisi hafifleşen Tony, tura katılabileceğinden emin görünüyor. Ozzy, gereken ne varsa yapmaya kararlı, Geezer için ise sorun yok. An itibariyle kalan tek soru işareti Bill Ward gibi görünüyor. 13 projesi devam ederken de katılmak için fazla güçsüz durumdaki Ward'un, bu son projeye katılıp katılmayacağı şimdilik merak konusu. Ozzy, ekibin bugünlere kadar gelişini, 2015'te güzel bir finalle tamamlamak için herkesin bir arada olabileceğini umduğunu söylüyor, fakat 13 kayıtları için denemelere gelen Ward'un zayıflığı konusunda da hemfikir. Ward'dan ise henüz resmi bir açıklama olmadı, ama hep beraber grubu son kez bütün halde görebileceğimizi umuyoruz.



DIR EN GREY

ARCHE

Kısa ismi ile **Diru** son 18 yıldır j-rock piyasasını ve zihinlerimizi meşgul eden bir grup. Ben bu sürecin son 10 yılına dahil oldum ve her anından ayrı bir zevk aldım. İşte şimdi elimde yeni albüm *Arche* duruyor ve ilk dinleyişte tabii ki anlaşılmıyor. Zira Dir en Grey'in müziği her zaman kaotik, her daim sıradışı ve o anki modunuza göre de etkisi değişiyor. Sert müzikleri (ama ciddi sert) seven biri iseniz aralardaki yumuşak ve neredeyse soprano vokaller sizi şaşırtır, sakin başlayan şarkılar ise bir anda cehennemden çıkmış yaratıkların partisine dönüşebilir. Böylesi dengesiz ruh hallerini grubun her albümünde görüyorduk zaten. Arche'nin özelliği ise Gauze ile başlayıp Dum Spiro Spero'ya kadar geldikleri yolun bir özeti gibi olması. Grubun nu ve death-metal karışık köklerinden günümüzdeki daha deneysel ve progresif haline kadar olan zengin diskografisi önümüzde açılıyor parçalar ilerledikçe. *Rinkaku* ile ruhunuzdaki hüzne dokunan albüm, *Revelation of Mankind*'ın tınılarıyla huzursuz edip içinizdeki nefrete sesleniyor. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Deli bir aklın karmaşık labirentine hoş geldiniz.* ★★★★★

FOO FIGHTERS

SONIC HIGHWAYS

SESİ BİRAZ DAHA AÇABİLİR MİYİZ?

İşini bilen grupların albümlerini dinlemek büyük bir zevk oluyor benim için. Söz konusu olan **Foo Fighters** ise, biliyorum ki bu elemanlar işlerine fazlasıyla hakim. Her ne kadar çok teknik, karmaşık bir müzik yapmasalar bile, *su gibi akışkan rock* yapmak bile fazlasıyla özen gerektiren bir şey. İstikrarlı bir şekilde bunu başarmak, hatta her albümde çıtayı biraz daha yükseltmek ise profesyonellik ister. *Sonic Highways* bütün bunları başararak grubun diskografisinde öne çıkan bir albüm olmuş. 8 şarkı ve 42 dakikadan oluşan albüm, kısa gibi gelse de samimiyeti ve gerçekliğiyle aklınıza kazınıveriyor. Bir önceki albüme göre daha aklı başında bir albüm var karşımızda. Funk elemanları barındıran açılışı ile çok güzel yakalıyor, bir yandan da Dio'ya bir selam çakılıyor gitarlarla. Biraz ilerliyoruz ve Queen/The Beatles rüzgârlarının estiği bir pasaj duyuyoruz. Albümün en epik şarkısının en sona konmuş olması ise büyük bir yılbaşı ağacının tepesine konan büyük bir süs gibi. Foo Figthers gerçekten işini biliyor. -**M.Ozan**





EDİTÖRÜN NOTU: *Foo Fighters yaptıysa doğrudur dedik, yanılmadık.* ★★★★★

2014 YILININ EN İYİ ALBÜMLERİ

Bu yıl yabancı müzikler açısından biraz kurak geçti. Son aylarına kadar dünya çapında platin plak kazanabilmiş albüm yoktu. Pek çok dev grubun yeni albümünden etkilenmedim. Fark ettim ki bu yıl sesini köklediklerimin çoğu yeni palazlanan gruplardı. Zaten hayal kırıklıkları listeme bakınca bana bir hayli küfür sallayacaksınız. Baştan konuşup anlaşalım, listeler subjektif. Yıl içinde en çok dinlediklerimi, yani aslında takılı kaldıklarımı listeledim diyebilirim. Yani aslında "en iyi" değil "en çok dinlediklerim" demeliyim. -Barış Akpolat



THE SATANIST

BEHEMOTH

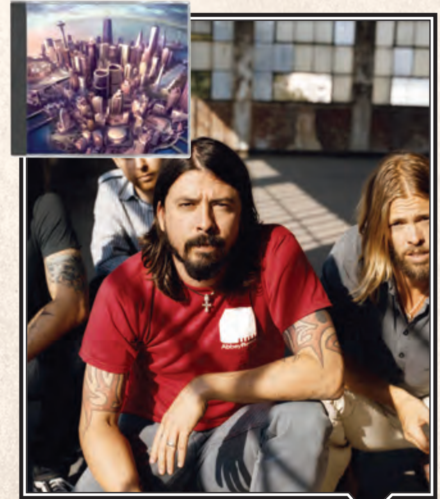
Reaper Of Souls'da Treasure Bandit kesip açtığı rift'ten içeri atladığınızda gökkuşağı kusan unicorn'ları düşünün. İşte öyle bir albüm. Grup bu yılın en iyi albümüne imza attı. "Satanist olduğu için Tanrı onu kanserle cezalandırdı" diyenlere inat eder gibi beyin tümöründen kurtulan solistleri Nergal, inanılmaz bir albüm yazdı. Yılın en provokatif sözleri ve en dramatik nakaratlara sahip albümü tartışmasız The Satanist.

ONCE MORE 'ROUND THE SUN

MASTODON

En hayran olduğunuz oyunun, sınav haftasında satışa çıkması ne kadar sıkıntılıysa bu albüm de o kadar sıkıntılı. Mastodon her zaman olduğu gibi beni ters köşeye yatırdı. Hepsi birbirinden güzel, kompleks, sağlam agresif ve progresif şarkılar... Eski karanlık hallerinden pek eser yok ama etkileyici bir modern sound da yakalanmış. Mesela 'The Motherload' gelmiş geçmiş en pozitif metal şarkısı.





SONIC HIGHWAYS

FOO FIGHTERS

Dave Grohl ve ekibinin sürekli proje peşinde koşması beni bile yordu. Sonic Highways iyi düşünülmüş bir proje. Sekiz farklı şehirde kaydedilmiş sekiz şarkıdan oluşuyor. Hepsi tek tek çok güzel ama albüm bazında biraz hayal kırıklığı. 'Outside', 'Feast And The Famine' gibi inanılmaz şarkıları barındıran albümün tek eksiği tekrara düşmesi. Mektubumu "Sevgili Dave Grohl, gözünü seveyim biraz proje yapma, film çekme, belgesel yapma" diye bitiresim var.





THE ENDLESS RIVER

PINK FLOYD

Bu bir Pink Floyd albümü değildi. Daha çok ambient tarza yakın klavye partisyonlarının fazlaca ön planda olduğu bir soundtrack'ti. Sebebi çok basit; grubun 1994'te son olarak kaydettiği 'The Division Bell'den elde kalan şarkıların bir toplamasıydı The Endless River. Listeme normalde almazdım ama geçen yıllarda yaşama veda eden Richard Wright'ın klavye ve piyanolarını son kez duymamız ve grubun 20 yıl sonra yeni bir albümle gelmesi önemli bir hadise.

BRUCE SPRINGSTEEN

HIGH HOPES

2014'ün en büyük güzelliklerinden biri. 'Patron', ilerleyen yaşına rağmen durmadan çalışıyor. Albüm, kendi adını taşıyan 'High Hopes'la açılıyor. 2014'te yaşadığımız 365 gün boyunca pop'tan rock'a bu kadar mutlu bir şarkı çıkmadı karşımıza. Ama esas bomba Tom Morello'nun mükemmel gitar tonlarıyla şakıdığı 'The Ghost Of Tom Joad'.

SLASH

WORLD ON FIRE

Buyrun hem yılın hem de dünyanın en yorucu rock albümüne. 17 şarkılık bu albümü daha bir kez baştan sona dinleyip bitirmişliğim yok. Varsa yoksa birkaç parça. Detaylı kritik etmek için bile 3-4 seferde bitirebildim albümü. Fakat içinde en az bir 6-7 tane de hit barındırıyor. Bundan sonraki albümde de Myles Kennedy söyleyecekse ben yokum. Bu formül tuttu ama yine aynı formülle Slash müziğini, Kennedy de sesini eskitiyor benden söylemesi.

ROCK OR BUST

AC/DC

Bekleneni veriyorlar, hem de her albümde. Hem de son 394 yıldır... Evet, aklıma hâlâ AC/DC geldiğinde 'Back In Black' plağımı pikaba atıyorum. 'Highway To Hell' ile coşuyorum. Bu albümün plağını hatrı kalmasın diye alırım sanırım ama emin de değilim. Bu yaşta bile hâlâ çatır çatır rock yapıyor olmaları takdire şayan. Son olarak, duydum ki 'Rock Or Bust' için "Yine aynı şey" diyenler varmış. Peki o zaman soruyorum: "Daha ne bekliyordunuz? Atmosferik progresif metal mi?"





.5 THE GRAY CHAPTERS

SLIPKNOT

Bas gitaristleri Paul Gray'in ölmesi, davulcuları Joey Jordison'u gruptan atmaları derken bir daha toparlanamazlar dedim ve ağzıma anne terliğini yedim. Bu yılın en iyi metal albümü olmasını geçtim, metal dışında da en başarılı albümlerinden biri. Aralarda o bildiğimiz Slipknot sound'u Jim Root ve Corey Taylor yüzünden hafifçe Stone Sour'a kaysa da dinlemelere doyamadım.

GREAT WESTERN VALKYRIE

RIVAL SONS

İki yıldır bu grubu tanıtmak için ağlıyorum. 1970'lerin sound'unu ana akıma uyarlayan nadir gruplardan biri. Özellikle The Black Keys'in son albümü Turn Blue ile sound'undaki yumuşama Rival Sons'a yarayacaktır. Şekil şemalleri de pek afili. Daha çok iş yaparlar.



EN İYİ YENİLER

Post-punk'ı new wave'le karıştırıp karanlık bir çorba yapan Beastmilk, 70'ler sound'unu günümüze uyarlayan müthiş kadın vokalli The Oath veya rock'a pop bir bakış atan Royal Blood çok önemliydi. Black Sabbath'ı leş bir black metal havasıyla buluşturan ikili Mantar'ı kulaklarım kanayana kadar dinledim. King 810'sa yılın sonunda fark ettiğim önemlilerdendi.

1. BEASTMILK - **CLIMAX** / 2. THE OATH - **THE OATH** / 3. ROYAL BLOOD - **ROYAL BLOOD**

YOUR LIE IN APRIL





Forumdaki dergi başlığımızda buralarda shoujo istemediğini belirten Solid Snake nick'li arkadaşa inat *Your Lie in April* (Shigatsu wa Kimi no Uso) ile karşınızdayız bu ay ^_^

Şaka tabii, bu canımızın içi anime sayfalarımızda ayrımcılığa yer yok. Kaldı ki ne kadar aksiyon seviyorsak o kadar romantizm ya da komedi seven de insanlarız. Hele bir de bu derece şahane bir anime çıkınca karşımıza monitörümüze sarılasımız bile geliyor.

Hikâyemiz birazcık klişe. Ama biraz komedi soslu romantik bir seriden bahsediyoruz; ne yapacaklar, uzaya mı çıkacaklar? Önemli olan işleniş. Şöyle ki: **Arima** çocukluğunda girdiği bütün yarışmalardan birincilikle çıkmış dahi bir piyanist. Ancak onu sert bir şekilde eğiten ve aralarında tuhaf bir sevgi/nefret bağı bulunan annesinin ölümü Arima için tramvatik bir etki yaratıyor ve Arima çaldığı notaları "duyamamaya" başlıyor, dolayısıyla da piyanistliği bırakıyor. 2 yakın arkadaşı var: Tsubaki ve Ryouta. Bu ikisi Arima'yla her ne kadar çok çok yakın arkadaş da olsalar ona nasıl yardımcı olacakları konusunda pek bir fikirleri yok. Her zaman yanında olmaya çalışıyor ve bunun yeterli olacağını umuyorlar.

Hayat bu üçü için acı-tatlı devam ederken aralarında dördüncü bir karakter dâhil oluyor ve her şey tepetaklak oluyor: **Kaori**. Bu arkadaş Arima mızmızlandığı an ağzına çakıveren, doğrudan yaklaşımı seven ve "müziğiyle insanların kalbinde sonsuza kadar yer edinebilme" amacındaki inanılmaz enerjik bir kemancı kız. Ve, ki bu animenin belki de en güçlü olduğu yön bu, Arima ile Kaori arasındaki bağ bir insanın başka bir insanın hayatını olumlu yönde nasıl değiştirebileceğine dair hikâyelerin en güzellerinden biri.

Ve tabii Kaori ile Ryouta'nın aslında birbirlerinden hoşlanıyor olması, Tsubaki'nin Arima'dan hoşlanıyor olması, Arima'nın en yakın arkadaşının hoşlandığı kıza ilgi duyduğunu kabul etmemekteki ısrarı ve de Kaori'nin belki de vazgeçilmez olacağı birisine yakınlaşmaktansa öyle olmayacağı birisine yaklaşmak için kendine sakladığı sebeplerinin olması bu hikâyeyi daha da içten hale getiriyor.

Böyle diyorum ama aslına bakarsanız *Your Lie in April* bir romantizm serisi olmanın ötesinde, romantizmin sürüklediği bir kendini bulma hikâyesi. Karakterlerin kendi içindeki çıkışsızlıklarını çözümleme çabaları insanı şüphesiz etkiliyor. Hikâye bu ana karakterlerden uzaklaşıp müzisyenlik yarışmalarına ve oradaki rakiplere odaklandığında bile ayrı bir tat veriyor, farklı bir şekilde tüyleri diken diken ediyor. *Honey & Clover* ya da *Nana*'dakine benzer monolog ağırlıklı ve içinde bulunulan anın basit ama etkili tasvirlerinden oluşan anlatım tarzı da zaten bu seriyi özel kılan etmenlerin en başlıcalarından.

Your Lie in April'ı izledikten sonra "ben bu animeyi neden sevdim?" diye düşünürseniz, duygularınızı tanımlamakta zorlanacaksınızdır. Size tavsiyem animeyi izlerken şüphesiz bir şekilde yaşayacağınız duygu yoğunluğuna sarılın ve o duyguyu unutmayın. O duygu az ya da çok sizi daha iyi bir insan haline getirecek. **-Ömer**

BU AY OFİSTE INOU-BATTLE FIRTINASI KOPTU. İZLEYEN PEK YOK, ONU DEMİYORUM AMA HATAKO'NUN 7. BÖLÜMDEKİ ATARININ HASTASI OLDUK - ÖMER

2014'ÜN EN POPÜLER MANGALARI

2014'ün en çok satanları listesinin ilk 2 sırası şaşırtmadı: One Piece 11.885.000'lik toplam cilt satışıyla birinci, Attack on Titan 11.728.000 ile ikinci oldu. Üçüncü sıradaysa animesinin gazını arkasına alan ve 8.283.000 satan Haikyuu!! yer aldı. Ama tabii cilt satışları daha iyi bir gösterge. İlk 10'u sıralayayım:

1. One Piece 73 (3,010,801)
2. One Piece 74 (2,834,558)
3. One Piece 75 (2,698,071)
4. Attack on Titan 13 (1,921,457)
5. Attack on Titan 12 (1,895,305)
6. Attack on Titan 14 (1,773,871)
7. Naruto 67 (1,106,651)
8. Naruto 68 (1,098,121)
9. Kimi ni Todoke 21 (1,031,380)
10. Naruto 69 (1,007,954)



YENİ ANİMELER

- Yeni gelecek birkaç anime: Yamada-kun and the Seven Witches, Showa Genroku Rakogu Shinju, My Wife Is the Student Council President!, Mikagura School Suite, Himoto! Umaru-chan, Ranpo Kitan: Game of Laplace, Rainy Cocoa, A Silent Voice.
- Hadi yine iyisiniz, **Gintama**'nın yeni sezonu Nisan'da başlıyor.
- **Haikyuu!!**, **To Love-Ru** ve **Aria the Scarlet Ammo** yeni sezonlarına kavuşuyorlar. **Wake Up, Girls!**'ün de filmi geliyor.
- 2015'te **Angel Beats**'e Hell's Kitchen adında özel bir bölüm geliyor.
- Ok, sıradaki haber çok fena: Kanon, Air ve tabii Clannad gibi serileriyle tanıdığımız Key'den yeni bir anime geliyor: **Charlotte**. Bir uyarlama değil, tamamen yeni bir yapım olacak.
- Bu baharda **Beyond the Boundary** için 2 film çıkıyor. Birisi özet, diğeri serinin 1 yıl sonrasında geçiyor.
- Ağustos'ta gösterime girecek son **Naruto** filmi, Bolt'u konu edinecek.
- Sevilen manga **Gangsta.**'nın daha önce duyurulan animesinin TV serisi olacağı açıklandı. Temmuz'da başlayacak.
- Square Enix'in oyun serisi **Gunslinger Stratos** anime oluyor ve senaryosunu Urobuchi Gen (Fate/Zero, Madoka Magika) yazıyor. Sega'nın mobil RYO'su **Chain Chronicle** da animesi gelenlerden.



Şahane bir haber: The Girl Who Leapt Through Time, Summer Wars, Wolf Children gibi harikulade filmleriyle gönüllere taht kuran Mamoru Hosoda'nın yeni filmi yolda: **The Boy and the Beast**.

KISA HABERLER

- Gundam'ın yaratıcısı **Tomino Yoshiyuki**, Attack on Titan'ın yönetmeni **Araki Tetsuro**'ya övgüler dizdi ve hatta yeni serisi Gundam G no Reconguista'nın 10. bölümünün yönetmenliğini ona emanet etti.
- Japonya'nın yayın ihracatından elde ettiği gelirin 2013'te 2012'den **%30** fazla olduğu açıklandı. Bu ihracatın %62'si anime.
- Arızalı seri **Sunred**'in mangası bu ay bitiyor.
- **Sword Art Online**'ın romanları dünya çapında 16.7 milyon satmış.
- 2D erkek idollere dair ilk dergi **My Star**, Japonya'da yayın hayatına başlıyor.
- **Yo-kai Watch**, Howl's Moving Castle'dan beri Japon sinemalarına en hızlı giriş yapan film oldu.
- Mükemmel josei manga **March Comes in Like a Lion** için çok şık bir müzik video yayınlandı (tinyurl.com/ogz-march). Bir ara animesini de duyursalar da mutluluktan kıvransam.
- Bir anime klasiği gerçek oldu. Kurutma askılarından kadın iç çamaşırları çaldığı iddia edilen adamın evinde hakikaten de 100'den fazla çalınmış iç çamaşırı bulundu (^Japan^).
- **One Piece** popülerlik anketinde en popüler karakterler sırasıyla Luffy, Law, Zoro, Sanji ve Sabo seçildi.
- Günlük kıyafetlerin en kötü olduğu animeler anketinde birinciliği tabii ki de **Dragon Ball** aldı. Onu Gundam Seed, Prince of Tennis, Evangelion ve Gundam 00 izledi.
- "Hangi animenin ana karakteri olmak istemezdiniz?" anketinde birinci **Doraemon**, ikinci Dragon Ball, üçüncü A Dog of Flanders oldu.
- 10.000 kişiye "sizi en çok etkileyen ölüm sahnesi hangi karakterinkiydi?" diye soruldu. **AĞIR SPOILER!** 1. sırada One Piece'ten Ace, 2. sırada Code Geass'tan Lelouch, 3. sırada Madoka Magica'dan Mami yer aldı.

GERÇEKÇİ DRAGON BALL KÖTÜLERİ

Angus Yi isimli Çinli bir sanatçı Dragon Ball'un kötülerini gerçekçi bir şekilde resmetmiş. Bu tiplerle baştan yapsalar seriyi nasıl olur, hayal bile edemiyorum... tinyurl.com/ogz-gercekci-db



2014 YILININ EN İYİ ANİMELERİ

Ağır efsane olacak seri pek yoktu belki ama yine çok sağlam animeler vardı 2014'te, hakkını yemeyelim. Seçimler biraz öznel olacak, ki yılın tüm animelerini izlemiş de değiliz, dolayısıyla pek o kadar da bağlayıcılığı yok ama olsun. Az çok hak edenlere dağıtmaya çalıştık ödülleri. Bir bakın bakalım güzel bir dağılım olmuş mu (bu arada F/SN'yi ve Hunter X Hunter'ı 2014 animesi olarak saymadık, bilginize) -Ömer & Şahap



NO GAME NO LIFE

EN İYİ ANİME / EN İYİ FANTEZİ / EN İYİ HİKÂYE

Oyun sever insanlar olarak özellikle bize hitap eden bir seri ama yo, yo, o yüzden seçmedim No Game No Life'ı. İnanılmaz sürükleyici, inanılmaz eğlenceli ve aynı zamanda gayet de derin, zekice yazılmış bir seriydi. Normal dünyanın mantığıyla uyuşmayan abi-kardeş her şeyin oyunlarla çözüldüğü fantastik bir dünyaya geçiş yapıyorlar ve kendilerini buluyorlardı. Bir taraftan gayet moe bir seriydi ama bir taraftan da zekâ oyunları ve epiklik tavandaydı. O satranç maçını ya da o kelime oyununu izlemediyseniz çok şey kaçırıyorsunuz, çok… -Ö

YAKININDAN GEÇENLER:
En iyi anime: Mushishi 2-3, Ping Pong
En iyi fantezi: Mushishi 2-3, Magi 2, Rage of Bahamut, Log Horizon
En iyi hikâye: Mushishi 2-3, Aldnoah.Zero

YOUR LIE IN APRIL

EN İYİ ROMANTİZM

Çocukluğunda yaşadığı travma nedeniyle müziği bırakan eski piyanist bir genç, ona destek olmaya çalışan arkadaşları, bu arkadaşların birinin ona dair romantik duygular beslemesi ve hayatlarına balıklama dalan eksantrik bir kız. Hikâye istediği kadar klişe görünsün, o karakterlerin samimiyeti, birbirlerine yaklaşımları, kafalarında dönen monologları, yaşadıkları konuşmaların ve kavgaların karakterlerin gelişimini etkilemesi vs. çok başarılı ve inandırıcı yansıtılmış. Yılın en iç ısıtan serilerinden. -Ö

YAKININDAN GEÇENLER:
Nisekoi





SEITOKAI YAKUINDOMO

EN İYİ KOMEDİ

Hayatı boyunca erkekler ile hiçbir ilişkide bulunmayan kadınlar bu kadar komik ve saf ise beni de atın o okula, okumak istiyorum! Şakası bir yana yüzlerce kızla beraber okumak belki bir fantezi olabilir ama Tsuda bunun aslında beklenen gibi bir deneyim olmadığı, hatta inanılmaz çileli olduğunu gözümüzden yaşlar gelene kadar güldürerek gösteriyor. Sen çile çek biz gülelim Tsuda! -Ş

YAKININDAN GEÇENLER:
Gekkan Shoujo Nozaki-kun, Tonari no Seki-kun, Mangaka-san to Assistant-san to





PING PONG

EN İYİ KARAKTER GELİŞİMİ / EN İYİ SPOR / EN İYİ KADRO

Hakikaten görülmemiş bir spor serisiydi Ping Pong. Zaten Kaiba ve Tatami Galaxy'nin yapımcıları yaptı desem yeterli olur. Çok acayip, hastalıklı ve kaliteli animasyon tarzı, aynı sıfatları hak eden yazım tarzı ve yine aynı sıfatları hak eden taş gibi karakterleriyle Ping Pong başka bir serinin yaşatamayacağı bir deneyimdi. **-Ö**

YAKININDAN GEÇENLER:
En iyi karakter gelişimi: Your Lie in April
En iyi spor: Hajime no Ippo: Rising, Haikyuu, Yowamushi Pedal
En iyi kadro: Hajime no Ippo: Rising, Haikyuu, 7 Deadly Sins, Magi 2

KNIGHTS OF SIDONIA

EN İYİ BİLİM-KURGU / EN İYİ ANİMASYON

Mecha tarzı dışında çok bilimkurgu bir şey pek yoktu ama iyi mecha yaptı bu yıl. Bir efsane çıkmadı ama ona en yakını Knights of Sidonia'ydı. Özgün animasyon tarzı, ıssız atmosferi, gizemli kurgusu ve acayip mecha aksiyonu ile ikinci sezonunu iple çektiriyor. **-Ö**

YAKININDAN GEÇENLER:
En iyi bilim-kurgu: Aldnoah.Zero
En iyi animasyon: Hajime no Ippo: Rising, Ping Pong, Rage of Bahamut, Kawaii Complex

PARASYTE: THE MAXIM

EN İYİ KORKU

Sadece korku kavramı üstüne düşüneceksek belki burası Tokyo Ghoul'un olmalıydı ama Parasyte'ın hakkını yemeyelim istedim. Özellikle ürperticilik konusunda hakikaten çok başarılı bir seri Parasyte. Çok öyle karanlık bir atmosferi yok ama zaten olayı o. O normal atmosferi içindeki tuhaf varlıklar ve sert olaylar daha bir vurucu oluyor. Pragmatist parazit Migi'nin seriye çok şey kattığı da kesin. **-Ö**

YAKININDAN GEÇENLER:
Psycho Pass, Tokyo Ghoul



HAJIME NO IPPO: RISING

EN İYİ AKSİYON

Eğer o yıl bir Hajime no Ippo varsa kimin aksiyon ödülünü alacağını fazla düşünmenize gerek yoktur! Fazla söze gerek yok, tekrar tekrar ve haykıra haykıra izlediğimiz maçlarıyla (ki abartmıyorum, bağırıp tezahürat etmeden o maçları izlemek çok zor) Ippo bu kategoride masaya yumruğunu vuruyor (yeni masa sipariş ettik). **-Ö**

YAKININDAN GEÇENLER:
Rage of Bahamut, Aldnoah.Zero, 7 Deadly Sins





BARAKAMON

EN İYİ YAŞAMDAN KESİT

Japon el yazmalarına karşı bir merakınız varsa, diğer satırları okumadan zaten koşun izleyin. Resmen bir hayat dersi veren bu seri ile kendinize bir şeyler katacağınız kesin. Tıpkı hiçbir şekilde sakinliğe ulaşamayan Handa gibi siz de başarılı bir işe yoğunlaşmak için harika ve sakin bir sayfiye yerine gidebilirsiniz. Ve kim bilir hayatınızı tamamen değiştirecek Kotoishi kadar tatlı bir kızla tanışırsınız. **-Ş**

YAKININDAN GEÇENLER: Gin no Saji 2

SHIRO (NO GAME NO LIFE)

EN İYİ KADIN KARAKTER

Sento'nun menzilli saldırılarından son anda kurtulan Shiro abisinin oyunlara yarı sezgisel yaklaşımının tamamen akılcı tamamlayıcısı. O derece büyük bir matematik dehası ki neredeyse geleceği görebiliyor. O olmaza "boşluk" bir hiçti. **-Ö**

YAKININDAN GEÇENLER: Sento (Amagi Brilliant Park), Kotoishi (Barakamon), Kaori (Your Lie in April)



TERROR IN RESONANCE

EN İYİ SOUNDTRACK

SHIBA TATSUYA (THE IRREGULAR AT MAGIC HIGH SCHOOL)

EN İYİ ERKEK KARAKTER

Seride hikâye bir yerden sonra darmadağın olmuştu ama kendini hâlâ izletiyordu; Tatsuya sayesinde. Adam karizmanın tanımı resmen. Kardeşine olan duyguları hariç bütün duyguları silinmiş olan; norm dışı (irregular) ve çok güçlü bir savaşçı Tatsuya. Tamamen rasyonel hareket ediyor ki bu rasyonelliği kurduğu cümlelerde, yaptığı çıkarımlarda çok başarılı yansıtmayı başarmışlar. **-Ö**

YAKININDAN GEÇENLER: Sora (No Game No Life), Ginko (Mushishi)



RAGE OF BAHAMUT

EN İYİ AÇILIŞ / KAPANIŞ

İNSANOĞLUNUN BU YILKİ KARNESİ

YENİ YILA GEÇERKEN 2014'E SON BİR BAKIŞ

Mutlu yıllar teknoloji severler! Ölümsüz olup uzayı keşfe çıkacağımız yıl artık hangisi olacaksa, o tarihe bir yıl daha yakınız! Geçmişini bilmeyen geleceğini de kestiremez; dolayısıyla yeni yıla girerken arkamıza bir bakıp bu yılın önemli bilimsel gelişmelerini listeleyelim ve üzerlerinde kısaca duralım. 2014 her açıdan heyecanlı ve bilimkurgu tadında birçok gelişmenin yaşandığı bir yıldı, 2015'in neler getireceğini ise hep birlikte göreceğiz. O halde zaman makinemize binelim, saatte 88 mili yakalayalım ve neler olmuş bir bakalım! **-Erim**

YENİ GENETİK KOD YARATILDI

Adenin, Guanin, Sitozin ve Timin aminoasitleri bugüne kadar DNA'yı oluşturan yegâne moleküller olarak biliniyordu. Fakat Mayıs ayında bilim insanları özel yetiştirdikleri E.coli bakterilerinde iki yeni aminoasit kullanarak, daha önce var olmayan bir DNA zinciri yarattılar.

DEDELERİMİZİN MAĞARALARI

Bilim insanları, **Endonezya**'daki *Sulawesi* adasında 40.000 yıllık mağara resimleri keşfetti. Bu bulgular insan doğası hakkındaki önceki tahminleri baştan yazacak cinsten, ve insan zihninin evrimi hakkında yeni ipuçları verebileceği düşünülüyor.

CERN'DE İKİ YENİ ATOM ALTI PARÇACIK KEŞFEDİLDİ

LHC projesi amacına bir adım daha yaklaşmayı başardı. Atomdan küçük yeni parçacıklar yavaş yavaş keşfediliyor. Evrenin tüm yapıtaşları ne zaman ortaya çıkacak acaba? Git gide matruşka gibi küçülüyoruz.



KÜÇÜK ROBOTLARDAN OLUŞAN ORDU YAPILDI

"Kilobot" adı verilen 1024 küçük robot, aralarında iletişim kurarak, verilen komutlara göre dizilerek şekiller almayı başardı. İlerleyen günlerde robotların daha da küçülmesi, sayılarının daha da artması, daha hızlı hareket edebilmesi ve üst üste de binebilmesi tasarlanıyor.

NASA, UZAYA İŞ ALETLERİ EMAİL'LEDİ

Uluslararası Uzay İstasyonu'ndaki 3D yazıcıya gerekli iş aletlerinin şemalarını gönderen NASA, astronotların istasyonda aletleri basmasıyla birlikte sembolik olarak önemli bir hamleyi başarmış oldu.

BÜYÜK PATLAMANIN İZLERİ

Antarktika'daki bir uzay teleskobu, evrenin genişlemesine dair yeni kanıtlara ulaştı. **BICEP2** adlı alet düzeni, uzayzamanda bulunan yerçekimsel dalgaları ölçerek, uzun süredir konuşulan Büyük Patlama teorisine dair en sağlam kanıtları kaydetmeyi başardı.

TURİNG TESTİ'Nİ GEÇEBİLEN YAPAY ZEKÂ YARATILDI

Tarihte ilk defa, yapay zekâların geçemeyeceği düşünülen Turing Testi'ni geçen bir yapay zekâ, bilim insanlarını gerçek bir insanla konuştuklarına inandırdı. Aslında sonuçlar tartışmalı, ama yine de önemli bir gelişme söz konusu.

ROSETTA, KUYRUKLU YILDIZA İNİŞ YAPTI

2004 Mart'ında uzaya fırlatılan **Rosetta** isimli uzay aracı (daha doğrusu yanında taşıdığı **Philae** modülü), 10 yıl boyunca yol kat ettikten ve Mars'ı geçtikten sonra nihayet Kasım 2014 tarihinde **67P** isimli kuyrukluyıldıza iniş yaptı.

3D BASICIDA YAPILAN KAFATASI PROTEZİ, BİR HASTAYA BAŞARIYLA TAKILDI

Son derece havalı, şeffaf bir materyalden oluşan protez, hastanın başarılı geçen operasyonunun ardından kafatasına takılarak bilimkurgudan fırlama gibi duran bir görüntüyle hepimizin dikkatini çekti.

HİSSEDEBİLEN PROTEZLER

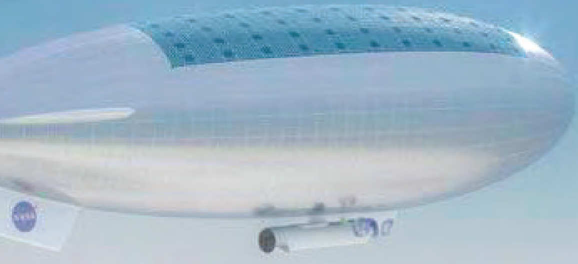
Tarihin ilk doğrudan sinir uçlarına bağlanan elektronik protezi başarıyla bir insanla birleştirildi. Protez, dokunduğu yüzeylerden gelen bilgiyi aynı gerçek bir uzuv gibi bağlı olduğu kişiye iletiyor. Henüz organik vücut parçaları kadar keskin hareket etme veya hissetme özelliklerine sahip olmayan protezin, ilerleyen yıllarda insan uzuvlarıyla aynı kapasiteye erişeceği, hatta geçeceği ümit ediliyor.

DÜNYA'YA BENZEYEN, YAŞANABİLİR BİR GEZEGEN KEŞFEDİLDİ

Nisan ayında NASA'daki bilim insanları, boyutları ve iklimi Dünya'ya çok benzeyen Kepler-186f'yi keşfetti. Dünya'ya 500 ışık yılı uzaklıktaki gezegen, uzmanların ölçümlerine göre bugüne kadar keşfettiklerimiz arasında gezegenimize en çok benzeyen gök cismi.

Dünya'da doğduk ama Dünya'da ölmeyeceğiz

NASA'NIN GELECEK PLANLARINA BİR BAKIŞ



Amerikalılar birçok yönden çok şanslı bir ulus. Zengin ve verimli topraklara yerleşen, dünyanın her yerinden gelen zeki ve disiplinli insanlara fırsatlar sunan, bilimsel ve kültürel gelişime kendini adamış bir ülke. En azından kağıt üzerinde.

Soğuk Savaş döneminde Amerika'nın Ruslarla "uzayı ilk kim fethedecek" yarışına girişmesi sonucu 1958 yılında kurulan NASA, 1966'daki **Apollo** programından beri yıllık bütçeden aldığı yüzde gitgide azalan bir devlet dairesi. 2012 civarında "Mars'a, Ay'a cihaz göndermeye neden para veriyoruz yahu!" diye isyan eden cahil halk yüzünden bütçe oranı %0,48'e kadar düşen NASA, bu yıl yükselişe geçiyor: 2015 için Kongre'den **18,01 milyar dolar** alan kurum, bu yıl büyük gelişmelere imza atmaya hazırlanıyor.

Bunlardan en ilginci Venüs'te *uçan bir şehir* kurma projesi. "Bu neyin kafası?" dediğinizi duyar gibiyim. Bu, arkadaşlar, 18 milyar doların kafası. Planı açıklayayım:

Herkes kafayı **Mars**'a gitmekle bozmuş durumda, fakat aslında Dünya'ya en yakın gezegen **Venüs**. Peki neden herkes Mars'a odaklanıyor? Çünkü Venüs'ün yüzeyi ortalama **465 santigrat derece**. Aynı zamanda zehirli sülfürik asitle kaplı bir atmosferi var. Yüzey basıncı da bizim gezegenimizdekinin **90 katı**. Yani anlayacağınız, pek dost canlısı bir gezegen değil. Peki bu NASA'yı korkutuyor mu? Asla! Planları, Venüs'ün atmosferinin üzerine helyum dolu, güneş enerjili devasa gemiler yerleştirip bunların üzerinde yaşam alanları oluşturmak. Gemiler, gezegenin 50 kilometre üzerinde süzülerek atmosfer basıncını Dünya seviyesine getirip sıcaklığı da 75 dereceye düşürecek.

75 derece, en kansızlık mağduru *Twilight* hayranlarını bile yakındıracak kadar sıcak, ama buna da bir çözüm düşünülmüş elbette. Şimdilik asıl sıkıntı, insanların oraya nasıl gidip döneceği. Ama **18 milyar dolar** diyoruz arkadaşım burada. Siz o parayı bana verin, ben sizi karadeliğin 200 metre ilerisinde ışıklarda indiririm, hiç sorun değil! **-Erim**

Post-solucan Cyborg

SOLUCAN BEYNİ GİBİ DÜŞÜNEN BİR ROBOT ÜRETİLDİ

Bir düşünün, dünyanın şu sıralar en çok neye ihtiyacı var? Yeşil enerjiye mi? Gıda sorunlarına çare getiren yiyeceklere mi? Küresel internet erişimine ya da kanserin çaresine mi? Tüm bunlar elbette güzel fikirler, ama şüphesiz ki dünyanın her şeyden çok ihtiyaç duyduğu bir şey varsa o da cyborg solucanlardır.

Şükürler olsun ki **OpenWorm Project** *(AçıkSolucan Projesi)* adı verilen hareketin araştırmacıları, *Caenorhabditis elegans* türünden bir solucanın beynindeki 302 nöronun bağlantılarını alıp, sinyalleri algılayabilecek bir yazılıma yükleyerek, yazılımla bir robotu kontrol etmeyi başardı.

Robotun üzerindeki hareket ve uzaklık algılayıcı cihazlar, etrafındaki ortamı algılayıp kablosuz olarak yazılımı içeren bilgisayara iletiyor. Yazılım verileri solucan beyninin anlayabileceği şekilde yorumlayarak, o beynin karar verme mekanizmalarını simüle ediyor ve elindeki verilere göre bir karar verip, bunu robota iletiyor. Böylece, dijital bir solucan zihniyle kontrol edilen robot, etrafta buna göre hareket edebiliyor.

Elbette bu proje başta dalga geçtiğim kadar gereksiz değil, siz bana bakmayın. Projenin arkasındaki mantık aslında çok akıllıca: Beyin eğer karmaşık bir elektrikli sistem ise, bu sistemdeki tüm bağlantıları ve neye yaradıklarını anlayabilirsek, teorik olarak bir gün insan beynini de çözüp aynı şekilde dijital ortama "upload" ederek sonsuza kadar yaşamasını sağlayabiliriz.

OpenWorm Project'in şu anki hedefi, *Caenorhabditis elegans* solucanlarının beyin haritasını tam olarak çıkarmak ve sonuç olarak bütün organizmayı sanal bir ortamda tam olarak simüle edebilmek. Bu şekilde iyi sonuçlar elde edebilirlerse, daha karmaşık canlılara doğru ilerleyebilirler. Bir gün devasa makinelere yüklenmiş solucan zihinleri tarafından istila edilirsek, kimi suçlayacağınızı artık biliyorsunuz! **-Erim**





Sony yine hack'lendi!

BİRİSİ SONY'YE ŞİFRESİNİ "SONY1234" KOYMAMAYI ÖĞRETMELİ

Sadece internetin gizli köşelerindeki lakaplarıyla bilinen hacker'lar, mega şirketler, bir film için birbirine düşen devletler ve siber tehditler... Kulağa bir sonraki hit Hollywood filmi gibi mi geliyor? O halde içinde bulunduğumuz çağa alışın artık; çünkü gerçek dünyadan, bu ayki Sony hack'inden bahsediyorum.

Bam! Hızlı bir özet: Sony Pictures Entertainment, detaylarını ALT'ta okuyabileceğiniz **The Interview** adlı filmi sinemalara sunmaya hazırdır. Kimliği bilinmeyen, fakat kendilerine "**Guardians of Peace**" adını veren bir hacker grubu, Sony'nin veritabanına sızmayı başarır ve terabaytlarca veriyi ele geçirir, birazını da internette yayınlar. Sony çalışanlarının adreslerinden sosyal güvenlik numaralarına ve şifrelerine kadar her türlü özel bilgi çalınmıştır. Sony Pictures'ın üzerinde çalışmakta olduğu, henüz çıkmamış filmler sızdırılır. Ünlü CEO'ların özel yazışmaları, aktörler hakkında ileri geri konuşmaları ve bazı ırkçı düşünceleri internete yayılır. Eski Sony çalışanlarından birkaç kişi, dosyalarının korunmayışı üzerine Sony'ye dava açar. Saldırılardan birkaç gün sonra, kendilerine Guardians of Peace diyen grup Sony Pictures'a bir mesaj gönderip The Interview'ı sinemalardan çekmesini, yoksa terörist saldırılar düzenleneceğini söyler. Sony ilk olarak filmi erteler, sonra bütün sinemalardan çeker, ardından yalnızca küçük bazı sinemalarda yayınlatır. Nihayetinde Noel akşamında film, sinemalara kavuşur.

Amerikan federal hükümeti ve Sony, saldırıların arkasında Kuzey Koreli diktatörün olduğunu düşünüyor. Obama hükümeti, duruma "tehditlere boyun eğmemek gerekir" şeklinde bir yorum getirdi. Hacker çevrelerinde ise saldırının gerçek kaynağına dair şüphecilik devam ediyor. Birçok güvenlik uzmanı, Kuzey Kore'nin işin içinde olduğuna dair yeterli kanıt bulunmadığına işaret ediyor. **-Erim**

Yeni nesil akılsız saat

ŞİRKETLER, YENİ NESİL BİR SAAT ALMANIZI GERÇEKTEN İSTİYOR



Saatleri konuşarak geçirdiğimiz saatler, o cihazların amacına ihanet ediyor mu diye tartışıladursun, **Sony** yerinde durmuyor. Geçtiğimiz aylarda akıllı saatlerle ilgili hazırladığımız dosyayı hatırlıyorsunuzdur. İşte bu sefer, akılsız ama havalı bir saat var karşımızda. Diğerleri akıllı saat ise, bu şimdi aptal saat mi oldu? Bu ve diğer önemli soruların yanıtları için, okumaya devam edin!

Karşımızda **Sony FES Watch** var. Her şeyden önce, cihazın bir Sony ürünü olduğu geç ortaya çıktı. Tasarım, önce Japon crowdfunding sitesi **Makuake**'de, Sony ismi olmadan görüldü ve hedefi olan 8.500 doları hızla geçerek **20.000 dolar** civarı fon topladı. Sony, daha sonra yaptığı açıklamada, bu hamlenin pazar araştırması yapmak amaçlı tasarlandığını açıkladı.

Sonuç olarak **Sony FES Watch** gün yüzüne çıkmış oldu. FES ismi "moda eğlencesi" anlamına gelen "*Fashion Entertainments*" demek oluyor. Peki özelliği nedir? Aslında o kadar çığır açacak bir şey sayılmaz: Daha önce **Amazon Kindle**'da ve benzeri cihazlarda da görmüş olduğumuz **e-ink**, yani elektronik mürekkep teknolojisini kullanıyor olması.

Saatin kadranından bilekliğinin tasarımına kadar her tarafında e-ink teknolojisini destekliyor FES. En büyük özelliği de bu işte. Tek tuşa basarak cihazın rengini, görünüşünü, üzerindeki şekilleri değiştirebiliyorsunuz. Fakat bu özellik artık şaşırtıcı gelmediğinde yapabildiği daha öte bir şey yok; bildiğiniz saat işte.

24 farklı tasarım arasından istediğinizi, istediğiniz an seçebiliyorsunuz. Cihaz basit bir saat piliyle 60 güne yakın çalışabiliyor ve para toplama kampanyasına katılanlara Mayıs 2015 gibi 167 dolardan satışa çıkıyor. Diğer kullanıcılar için satılıp satılmayacağı ise henüz kesin değil. **-Erim**

LINUX

YALNIZCA BEDAVA DEĞİL, ÖZGÜR YAZILIM!

Biliyorsunuz ki yeni yıl, yeni başlangıçlara adım atmak için iyi bir bahanedir. Dolayısıyla bu ay, bu köşede uzun zamandır işlemek istediğim bir konuyla sizlerin karşısına çıkmaktan mutluluk duyuyorum: Açık kaynak kodlu işletim sistemi Linux.

Linux'un uzun tarihçesine girecek kadar yerimiz yok, o yüzden varoluş felsefesini kısaca açıklayalım: Kaynak kodu kapalı olan yazılımlar, sizin elinize ücretsiz ulaşsa dahi, dijital özgürlüğünüze saygı duymaz. Bilgisayarınıza kurduğunuz bu programların tam olarak ne yaptığını hiçbir zaman bilemezsiniz. Linux ve diğer açık kaynak kodlu yazılımlarsa size "free" bir şekilde sunulur. Bu "free" yalnızca "ücretsiz" değil, aynı zamanda "özgür" anlamında kullanılır.

Linux, kapalı kodlu işletim sistemlerine göre bir sürü avantaj sağlar. Linux güvenlidir. Üzerinde çalışan çok az sayıda zararlı yazılım olması bir yana, şeffaf yapısı sayesinde geliştiricilerin olası açıkları hızla keşfedip yamamasına olanak tanır. Linux'u istediğiniz gibi modifiye edebilirsiniz. Lego gibidir; hayal ettiğiniz şekle getirene kadar her köşesini, her detayını değiştirmenize izin verir. İsterseniz piyasadaki her dosya türünü destekleyen ve işine odaklı bir multimedya merkezi, isterseniz dışarıdan tüm saldırılara kapalı bir güvenlik kutusu haline gelebilir. Eğer daha önce Linux kullanmadıysanız, aniden içine dalmak istemeyebilirsiniz. Çok normal ve doğru bir karar bu. Linux, alışık olduğunuz bazı yazılımları destekleyemeyebilir. Örneğin oyunlarınızın bir bölümü Linux'ta çalışmayacaktır. Size tavsiyem, bilgisayarınızdan Windows veya Mac OS'i tümüyle kaldırmak yerine, yanına bir Linux dağıtımı kurmayı deneyin. Böylelikle bilgisayarınızda iki işletim sistemini birden kullanabilirsiniz. Çoğu Linux sever oyuncu da böyle yapar; sürücülerinde oyun için ayrılmış bir Windows kısmı bulundurur.

Linux'un değişik sürümleri vardır. Bunlara "distro" ya da "dağıtım" denir. Bu ay popüler birkaç Linux dağıtımına göz atarak başlıyoruz. Önümüzdeki aylarda alternatif Android kabukları, root ve jailbreak işlemleri gibi konulara da yer vermeyi planlıyoruz. Linux ile ilgili sorularınız olursa bana göndermekten çekinmeyin! Daha fazla distro'yla tekrar görüşmek üzere!

-Erim



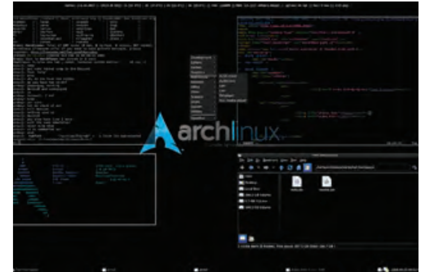
UBUNTU

Özetle, bugüne kadarki en popüler Linux dağıtımı diyebiliriz. Debian tabanlı bu "kafası rahat" dağıtım, Windows kullanıcılarının alışık olduğu kullanım kolaylığını sağlayan, piyasadaki çoğu donanım ve yazılımla uyumlu, kullanıcı dostu bir dağıtım olmasıyla ünlüdür. Ferah bir arayüzü ve çok yardımsever bir kullanıcı tabanı vardır. Sağlam güncellemelerle, canınızı hiç sıkmaz. Yapmak istediğiniz neredeyse her şeyi yapabilirsiniz. Linux'a ilk defa adım atmak isteyenler için sıkça tavsiye edilen başlangıç noktalarındandır.

MINT

Son zamanlarda Ubuntu'nun tahtına göz diken bir başka kullanıcı dostu dağıtım da Linux Mint. Şahsen yeni başlayanlara ilk önerdiğim dağıtım Mint oluyor. Son derece temiz, sıkıntısız ve otomatik güncellemeli Mint, baş ağrıtmayan ve kullanıcılarının isteklerini dinleyip sürekli olarak gelişen bir dağıtım. Sisteminin her detayını kurcalamak isteyenler için ideal olmayabilir; fakat rahat bir Windows alternatifi arayanlar, veya Linux hakkında meraklı olup da daha fazla şey öğrenmek isteyenler için güzel bir başlangıçtır.





ARCH

Şahsen kullanmakta olduğum Arch, dünyanın en kurcalanası dağıtımlarında başı çekiyor. İçerdiği bir sürü güvenlik aleti ve otomatik güncellemeler sayesinde, sistem penetrasyonu hobicileri için de adeta bir oyuncak kutusu gibi. Esasen deneyimli kullanıcılara hitap etse de, yeni bir şey öğrenirken ellerini biraz kirletmekten çekinmeyen kullanıcılar için de güzel bir ilk dağıtım olabilir. Hakkında bilmek isteyebileceğiniz her şeyi tek tek açıklayan bir rehberi olması sayesinde, her tarafını değiştirip modlayabilir, eğlenirken öğrenebilirsiniz.

GELECEKTE UYANMAK

GÜNÜMÜZ DÜNYASININ ÇILGINLIĞI ÜZERİNE

-ERİM BİLGİN



Soluduğunuz havanın içinde ne var? Bu soru önemli, çünkü büyük ihtimalle hiçbirimiz yanıtını kesin olarak bilmiyoruz. Her türlü endüstriyel yan madde, araçlardan ve iş makinelerinden çıkan dumanların ne olduğunu bilmediğimiz ağır metal partikülleri... Kim bilir daha neler neler.

Elinizdeki cep telefonunu açıp, şu an onlarca kilometre üstünüzde, yüzlerce tonluk bir aracın içinde uçan yabancıların ağa yüklediklerini görebiliyorsunuz. Gecenin ağır havasının ardından baş gösteren, insan teriyle yıkanmış parlak bir mikroçip gibi bir şehir burası. Her yöne uzayan sokaklar boyunca dizilmiş, küçük birer yıldız gibi saatlerce parlayan ampuller, beyin yıkamak üzere yüksek eğitim almış reklamcıların tasarladığı reklam filmlerini camekanlarından oynatan mağazalarla yarışıyor. Cep telefonunuz ses, görüntü, konum ve üç boyutlu ortamdaki oryantasyonunu gerçek zamanlı olarak kaydedebilme yetisine sahip. Elinizdeki o küçücük şey, insanoğlunun bütün bilgi birikimini size saniyeler içinde sunabilen, eski bir medeniyetten kalma mistik bir obje gibi. Yiyeceklerinizin bir kısmı sentetik. Sebzelerinizin bazıları toprak olmadan üretiliyor. Vücudunuzun herhangi bir yerindeki yağı aldırıp bir başka yerine enjekte ettirebilir, kemiklerinizi törpületip uzuvlarınızı hepten robotik alternatifleriyle değiştirtebilirsiniz. Bir yanda ikide bir suratınızın fotoğrafını çekmeniz gerektiğini empoze eden bir moda akımı var. Diğer yandaysa insan yüzünü algılayan algoritmalar, internet üzerinde sizi sürekli daha iyi tanıyabilmek üzere çalışıyor.

Hepimiz çok zeki, çok güzel, çok zengin, çok mutlu insanlarız ve bu yeni, parlak, hiper-bağlantılı, ultra-modern çağda hiçbir sorunumuz yok. Fakat acaba televizyon koltuğumuzda oturup ağzımızda cips, elimizde selfie cihazımızla elektronik koyun rüyaları görerek geleceğin bize ulaşmasını beklerken, içinde yaşadığımız geleceği gözden kaçırmış olabilir miyiz?

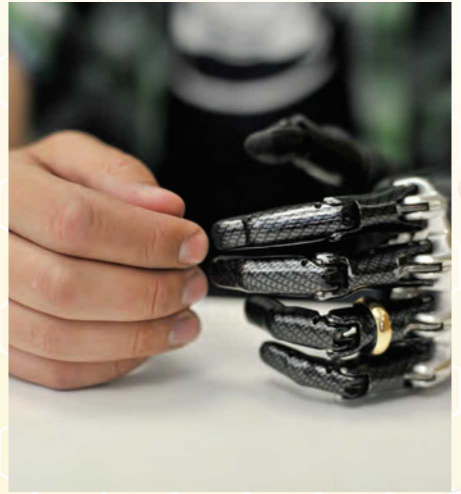
Bu ay, sizlere etrafınızdaki dünyayı bir kez daha göstereceğiz. Yürüdüğünüz yüzeylerin büyük çoğunluğunda, ayağınızın altından kablolar geçmekte olduğunu biliyor muydunuz?



MODERN İNSANIN YENİDEN YARATILIŞI

Bir problemi, problemin içindeki bir paradigmadan bakarak çözemezsiniz. Alışılanın dışında düşünmeniz lazım. İnsanoğlu, kendi geçmişini analiz edip teknolojik gelişimleri kestirebilmeye başladıkça, gelecekte neler görebileceğini hayal edip bunun adına da "bilim kurgu" adını veriyor. Etrafımızdaki dünya, bin yıl öncesine göre tamamen değişti ve değişmeyi

Geleceğin bize ulaşmasını beklerken, içinde yaşadığımız geleceği gözden kaçırmış olabilir miyiz?



sürdürüyor. Fakat pahalı kıyafetlerimizin ve parlak dijital cihazlarımızın altında, hepimiz hâlâ etten kemikten insanlarız; biyolojik anlamda bin yıl önceki atalarımızdan neredeyse hiçbir farkımız yok.

İnsan beyni, etrafındaki değişimlere ayak uydurabilen bir sistem. İnternet, televizyon, kablosuz bağlantı gibi teknolojilerin var olduğu bir çağda dünyaya geldiğiniz zaman, bunların varlığı karşısında hayrete düşmüyor olmanız gayet normal. Fakat gelin, şimdi birkaç dakikalığına alışageldiğimizden dışarıya adım atalım.

AKILLI TELEFONLAR

Biliyorum, biliyorum. Cihazınızın ekran çözünürlüğü 400.000K değil, yalnızca beş tane 80 megapiksel kamerası var, ve işlemci hızı henüz NASA standartlarına ulaşamadı. Fakat akıllı telefonlarımıza ufak tefek sorunları yüzünden bu kadar kızarken, acaba biraz da hakkını yiyor olabilir miyiz?

Bir düşünün: 200 gramlık, 15x7 santimlik dikdörtgen prizma bir cihazın, dünyadaki neredeyse tüm bilgiye ulaşmanızı sağlamasından bahsediyoruz. Cebinize sığan eliniz kadar tek bir cihaz sayesinde istediğiniz şeyin fotoğrafını çekebiliyor, aklınıza gelebilecek her müziği dinliyor, kitap okuyor, not alıyor, oyun oynuyor, gerçek zamanlı olarak güncellenen bir haritaya bakıp trafik durumunu görüyor, arkadaşlarınızla hayal edebileceğiniz her şekilde haberleşiyorsunuz. Tüm bunları yapan tek bir cihaz! Geçmişin en çılgın bilimkurgu yazarları bile, bütün bunları yapabilen bir sistem hayal ederken en azından devasa bir bilgisayar kurgulardı. Hepsinin birden cebinize sığabileceği düşüncesi adeta delilikti. →





1964'TEN GELECEĞE BAKAN ADAM

Isaac Asimov'un tam 50 yıl önce, 1964 yılında yazdığı "Visit to the World's Fair of 2014" adlı yazı, bu dosyanın bakış açısını çok iyi yansıtıyor. 1964'te ona göre "normal" olan dünyadan, 50 yıl sonrasının, 2000 sayısıyla başlayacak tarihlerin, yeni bir milenyumun nasıl olacağını hayal etmiş Asimov. O zamanlar çılgınca gelen birçok fikir ortaya atmış: mutfakların büyük ölçüde kendi başına yemek yapacağını, robotların var olacağını fakat henüz çok iyi olmayacaklarını, kendi kendini süren arabalar olacağını, telefonların görüntülü olacağını, uzayda uçan uydulara bağlanan taşınabilir telefonlar sayesinde kişilerin doğrudan birbirini arayabileceğini, televizyonların incelip duvarlara asılacağını, bir süre sonra da 3B sistemlerle değişeceğini ortaya atmış. Ne çılgınlık, ha? Görüntülü telefon mu? Hah!

3B YAZICILAR

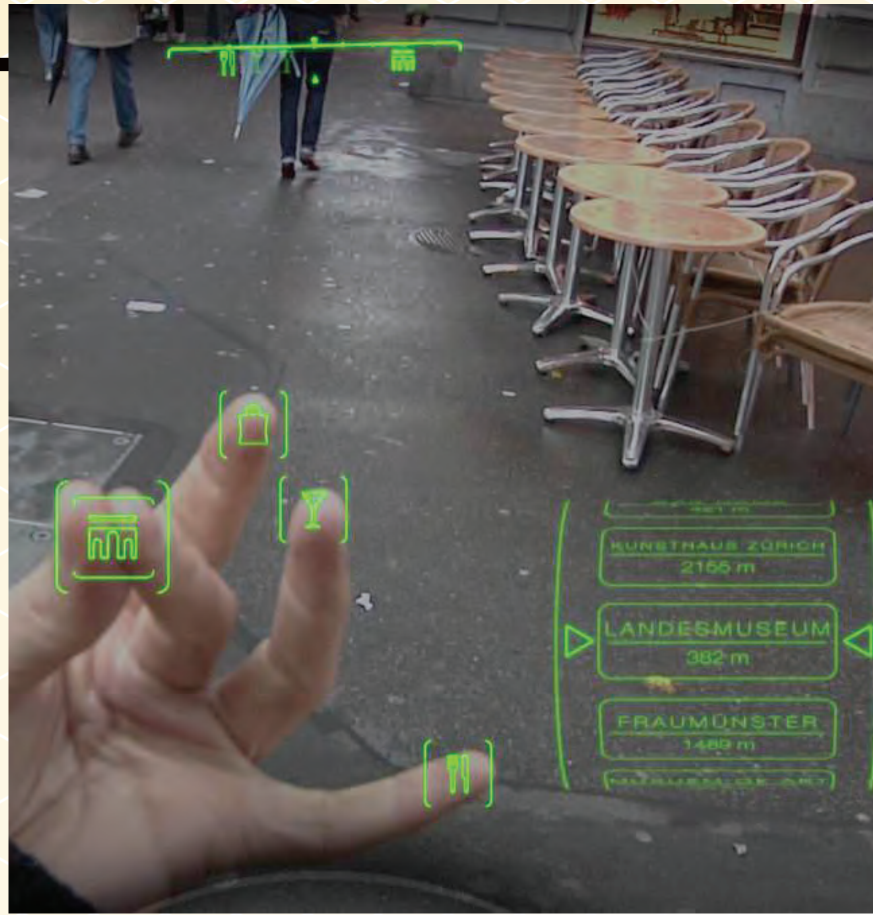
Star Trek'ten Deus Ex'e, ham maddeleri arzu edilen biçimde dizmek suretiyle hayal edilen tüm nesneleri basabilen 3D basıcı konsepti, bundan kısa bir süre öncesine kadar hayalden öte bir şey değildi. Fakat geçtiğimiz aylarda yayınladığımız dosya konusunda da değindiğimiz gibi, 3D basıcılar artık her yerde ve geleceğin en ümit vadeden teknolojilerinden biri olma yolunda hızla ilerliyor. İşte günümüzde 3D basabildiğimiz birkaç şey:

- Model ve figürler
- Evler
- Arabalar
- Tabancalar
- Pizza
- Başka 3D basıcılar
- Robotlar









Cebinizdeki o "dandik" cep telefonunun, aynı özelliklerle, bundan elli yıl öncesine gönderildiğini düşünsenize... Bilim insanları onu incelemeye alır, nasıl çalıştığına hayret ederdi.

→ Cebinizdeki o "dandik" cep telefonunun, aynı özelliklerle, bundan elli yıl öncesine gönderildiğini düşünsenize... Bilim insanları onu incelemeye alır, nasıl çalıştığına hayret ederdi. Programcılar ve endüstriyel tasarımcılar, içindeki bilgiler üzerinden öğrenebilecekleri her şeyi öğrenmek için gece-gündüz karşısında oturur; üniversitelerde ders veren profesörler, anlattıkları neredeyse her bilgiye kendi kendilerine o küçücük ekran üzerinden ulaşabilen öğrencilere lanet ederdi. Akıllı telefonunuz, istediğiniz takdirde size tam şu anda dünyada istediğiniz tüm yazılım bilgisini sunabilir, öğrenmek istediğiniz her matematik formülünü anlatabilir, görmek istediğiniz her sanat eserini, arkasındaki tarihçeyle birlikte karşınıza çıkarabilir. Aynı zamanda selfie de çekiyor tabii.

Telefonunuz sizi dinliyor; ona sesinizle komutlar verebiliyorsunuz ve sizi anlıyor. Elleriniz doluysa, sizin için mesajlarınızı yazabiliyor. Geçen gün doğru çalışmayan bir uygulamaya sinirlenip telefonu elimde öfkeyle salladım. Uygulama hemen bana "Telefonunuzu öfkeyle sallar gibi salladınız. Bir sorun mu var?" diye sordu.

YAPAY ZEKÂ

"Skynet is online." Evet, belki henüz insanlığı tehdit edecek güçte değil. Ama günümüzde, şu an, siz bu dergiyi okurken çalışan, hesaplayan ve sorulara yanıt veren yapay zekâlar var! Bunun ne kadar "tuhaf" olduğunu hiç fark ettiniz mi? Günümüzde birçok şirket; hastalık teşhisi, araba tamiri, bina tasarımı gibi işlerde çalışabilecek yapay zekâlar üzerinde çalışıyor. Hatta bazı internet pazarlamacıları, insanları reklam gösterdikleri chat odalarında tutabilmek için, yazdıklarına cevap veren yapay zekâ programları kullanıyor. Rastgele insanlarla yazıştığınız chat odalarında sizin de karşınıza bir robot çıkmış olabilir.

Bilim insanlarını heyecanlandıran yapay zekâ gelişimlerinin başında ise *singularity* fikri geliyor tabii: Günün birinde, kendi varlığını algılayan ve eksiklerini kendi başına giderebilecek bir yapay zekâ. İşte bu gerçek olduğu gün işler nasıl değişecek göreceğiz. Ama o zamana kadar bilin ki yapay zekâlar yaşıyor, ve aramızdalar.

YAPAY ARKADAŞ

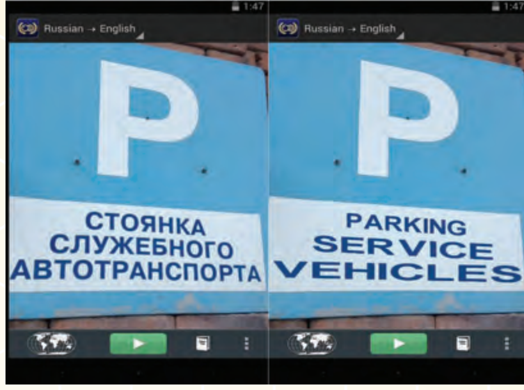
Günümüz dünyasında sahiden de sohbet edilebilen yapay zekâlar olmasını çok tuhaf buluyorum. Hiç arkadaşınız yoksa bile, bir yapay zekâyla arkadaşlık etme şansınız var. Hemen bugün gidip bir yapay zekâyla muhabbet edebilirsiniz! Bundan daha çılgınca bir şey var mı? İşte hemen, şu anda, çevrimiçi olarak muhabbet edebileceğiniz bazı yapay zekaların kısa bir listesi: Cleverbot, Evie, A.L.I.C.E., Elbot, Jabberwacky, iGod, Mitsuku... Bunlar gibi yüzlercesi daha var!

İNTERNET

Bazı uzmanlar artık interneti başlı başına alternatif bir boyut olarak ele alıyor. Onlara göre internet artık insanlığın entelektüel varoluşunun dijital bir bulut içerisinde somutlaşmış bir yansıması haline gelmiş durumda. Onu ayakta tutan milyonlarca sunucu var. Birkaç tanesi yok olsa, hemen yerine birkaç tanesi daha üretildiği için, fiziksel boyutta internet kendi kendini yeniden üretebilen bir mekanizma haline gelmiş.

Daha da önemlisi, internet her yerde, ve her şeyi içeriyor. Adınız internette var. Yüzünüz, telefon numaranız ve adresiniz de. Evinizin bulunduğu sokağın fotoğrafları da ağda. Okuduğunuz okulda öğrendiğiniz ve öğrenebileceğiniz her bilgi orada. Başkalarının okullarındaki bilgiler de aynı şekilde. Ulaşabiliyor olsaydınız, dünyadaki tüm büyük şirketlerin sırları da orada bir yerlerde, güçlü ve zengin insanların kirli çamaşırları da. Kurmak isteyebileceğiniz her mekanizma, almak isteyebileceğiniz her elbise, yıllar öncesinden kalma her çizgi roman sayısı, öğrenmek isteyebileceğiniz her dil, ustalaşmak isteyebileceğiniz her spor dalının incelikleri internette.

Bunun gerçek hayatımıza etkilerini bir düşünsenize. Hepimizin artık damgalanmış gibi kayıtları tutulan sosyal medya hesapları var. Buradan insanları "ekliyor", "engelliyor", "beğeniyoruz". Söylemek istediklerimiz bazen 140 karakterle sınırlanıyor. Bazı insanlar sadece bu sitelere yükledikleri fotoğraflar üzerinden ünlü olabiliyor. Hayatımıza hissettirmeden, "çocuğun ödevlerine yardımcı olur" diye giren internet, artık çoğu insanın birincil sosyalleşme ortamı. Milyarlarca insan, her gün işten çıkıp şehrin milyonlarca binasının, milyarlarca odasından birine giriyor ve uykuya dalana kadar "dizüstü bilgisayarlarının" yorgun ışığında bazı simgelere tıklıyor, bazı adresleri geziyor. Tek başımıza, yalnız odalarda, kedi videolarına gülüp tarihi









gerçeklere anlarcasına kafa sallıyoruz.

Sivil toplum örgütleri, halk direnişleri, sosyal sorumluluk projeleri artık internetten örgütleniyor. İletişimimizden sanatsal değerlerimize, siyasi görüşlerimizden yemek tariflerine kadar artık her şeyimizi havada uçuşan görünmez bitleri yansıtan küçük ekranlardan ediniyoruz. Böyle bir toplumu bilimkurgu saymayacaksak ne sayacağız!

ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK

Gözlerinizin önüne bir perde çekip sizi hayal dünyasına taşıyabilmenin yanı sıra, teknoloji gerçek dünyayı görüş şeklimizi de değiştirmeye başladı. Birer kamera, işlemci, ekran ve doğru yazılımlara sahip her cihaz, etrafınızdaki dünyayı sizin için izleyip, size geliştirilmiş bilgilerle birlikte daha detaylı ve fonksiyonel bir görüş sunabiliyor. Günümüzde, aynı video oyunlarındaki gibi kişinin görüş alanı içerisine bir harita ve türlü başka bilgiler sokabilen cihazlar mevcut. Önümüzdeki yıllar içindeyse daha da çoğalacaklar gibi görünüyor.

DIŞ İSKELETLER VE SAVAŞ ZIRHLARI

Iron Man, Advanced Warfare, Halo... İstediğiniz kadar oyun sayabiliriz. Geleceğin savaşları daha hızlı, daha güçlü, daha uzun süre savaşabilecek askerler gerektiriyor. Bunun dışında, sakat insanların tedavisi için de, hareketsiz bedenleri kontrol ettirebilecek dış iskeletler olarak exoskeleton'lar ortaya çıkıyor. Amerikan ordusunun insanları kızılötesi dalgalarla yakan ölüm dalgası gibi bilumum renkli haftasonu projelerini üreten organizasyon DARPA, günümüzde gayet fonksiyonel ve çevik bir dış iskelet projesini tamamlamış durumda. İskeleti kullanan askerler, yüzlerce kiloluk yükleri hiç efor sarfetmeden kaldırabiliyor, koşup zıplayabiliyor, ve hatta basketbol oynayabiliyor! DARPA'nın sıradaki planı ise *Iron Man* filmlerinden ilham alan, tamamen kurşun geçirmez ve hafif bir "akıllı zırh". Bunun dışında, DARPA yakın zamanda tamamen insansız hareket eden robotlardan oluşan saldırı timleri oluşturabileceğinin de sinyallerini vermişti. →

Günümüzde, aynı video oyunlarındaki gibi kişinin görüş alanı içerisine bir harita ve türlü başka bilgiler sokabilen cihazlar mevcut.

SANAL ÜNLÜLER



Hatsune Miku'yu tanıyan var mı? Belki biliyorsunuzdur, kendisi dünya çapında milyonlarca hayranı olan bir süperstar. Aynı zamanda da gerçek bir birey değil, bir bilgisayar programı! Ve sadece o da değil; daha onlarcası, koca konserler veren, hayranları ve nefret edenleri olan, milyonlarca dolar eden sanal ünlüler! Bunun ne kadar uçuk bir fikir olduğunu oturup bir düşünün.

SANAL GERÇEKLİK



Eskiden gözünüzün önüne bir ekran, ellerinize eldivenler giyip, sanal dünyaların içine girmek yalnızca Johnny Mnemonic gibi bilim kurgu filmlerinde rastlanan bir olaydı. Şimdiyse gün geçmiyor ki yeni bir sanal gerçeklik modülü daha karşımıza çıkmasın. Oyunlar bir yana, birkaç yıla kadar toplantılar, turizm, eğitim gibi alanları da sanal gerçekliğe atılırken göreceğiz. Bu amaçlı uygulamalar aslında şimdiden mevcut, sadece yaygınlaşması kaldı geriye.



Modern hayatın koşuşturmacası ve dışarıda yemenin pahalılığı karşısında birçok şirket ucuz, besinsel olarak ihtiyacımız olan her şeyi içeren "teknolojik gıdalar" üretmeye başladı.



KOLAY BİLGİ

Yabancı dil bilmek eskiden acayip prestijli bir özellikti. Şimdi, ne dediğini bilmediğiniz bir tabelayı anlamak için tek yapmanız gereken, onu akıllı telefonunuza göstermek. Yabancı dildeki bir yazıyı doğrudan tercih ettiğiniz dile çevirerek önünüze sunan uygulamalar artık "eski" dahi sayılmaya başlandı. Uzmanlar şu anda, konuşmayı algılayıp gerçek zamanlı olarak dinleyicinin anlayacağı dile çevirecek sesli cihazlar üzerinde çalışıyor.

Bilgi küreselleşiyor. Sırlar yıkılıyor. Politikacıların gizli anlaşmaları, vergi kayıtları, özel şirketlerin ihaleleri **WikiLeaks** gibi sitelere düşüyor, herkesin önüne seriliyor. Yer altından çalışan yeni bir muhabir türü var: Hacker'larla işbirliği yapan, haber niteliği taşıyan gizli bilgileri alıp anonim olarak ağa sızdıran kimliksiz insanlar.

Üniversite dereceleri gitgide önemini yitirerek yerini bireysel kabiliyete, *crowdfunding* sistemlerine ve sertifikalara bırakıyor. Yüz yıl önce, dünyanın öbür ucundaki bir bilgiyi edinmek için oraya gitmeniz, veya en azından oradan buraya gelmiş bir kitabı okumuş olmanız gerekirdi. Şimdi, dünyanın her yerindeki gelişmeleri gerçek zamanlı biliyor, uzmanlarıyla birebir sohbet edebiliyoruz. Şu anda dünyaca ünlü birçok üniversitenin bütün derslerini internet üzerinden ücretsiz izlemek, hatta bu derslere katılmak mümkün.

SAHTE GIDALAR

Aynı bir bilimkurgu-felaket filmindeki gibi, yüksek üretim hızı sebebiyle gittikçe fakirleşen toprak, besinsiz meyve sebzeler üretmeye başlamış durumda. Bitkilerin genetiğini değiştiriyor, hayvanları daha kaslı, daha az yağlı yapan genlere göre seçiyoruz. Topraktan kaybedilen vitamin ve mineralleri endüstriyel olarak saflaştırıp, kapsüllere koyarak alıyoruz. Modern hayatın koşuşturmacası ve dışarıda yemenin pahalılığı karşısında şimdilerde birçok şirket ucuz, besinsel olarak ihtiyacımız olan her şeyi içeren "teknolojik gıdalar" üretmeye başladı. Tatsız sıvılar mı dersiniz, protein ve vitaminler içeren ekmekler mi, hepsi var. Bunlarla ilgili daha detaylı bir yazımızı önümüzdeki aylarda dergimizde bulabilirsiniz. Şimdilik, tatlarının muhteşem olmadığını ama besin ihtiyaçlarımızı karşıladıklarını söyleyelim. Aynı **The Matrix**'teki "şampiyonların kahvaltısı" gibi!

EKONOMİ

Bilimkurgu eserlerinde ekonomik eşitsizlik neredeyse bir olmazsa olmazdır. Günümüzde de gökdelenlerin önündeki dilenciler, plazaların karşısındaki gecekondular, hepsi dip dibe duruyor. Devletlerle özel şirketler birbirine kıyak çekiyor; vergi kaçırmak ve para aklamak için kurulan karmaşık elektronik para aktarma sistemleri, uluslararası ağlar üzerinden proxy bağlantılarla iletişim kurup milyonlarca dolarlık para transferleri yapıyor.

Bireyler **Bitcoin** gibi dijital kripto-para birimlerine yatırım yapıyor. Bilgisayar korsanları, yasadışı yazılım dağıtımlarının içine insanların bilgisayarlarına yerleşip işlemci ve bağlantı güçlerinin bir kısmını Bitcoin toplamaya ayıran yazılımlar gizliyor. Zengin iş adamları paralarını fakir ülkelerde toplayıp vergilerden kurtarıyor. Güç hırsıyla bütün dünyanın canına okuyan kötü CEO'lar ve devlet başkanları var. Elit sınıflar normal halkı ezerken, bir yandan da bir Huxley romanı gibi, o halkı filmler ve eğlenceyle meşgul tutarak ayaklanmasını önlüyorlar. Aynı bir bilim kurgu distopyası gibi!



OĞLUM BAK! O NOEL BURAYA GELECEK!

Ho ho ho! Mutlu yıllar sevgili okurlar! Bu ay noel babadan kömür değil, ekran kartı ve kaykay rulmanı almak istediğim için ortalığı iyice süslü yapayım dedim. Şöminem yoktu, umarım hediyelerimi çamaşır sepetine astığım çoraplarımın içine bırakır. İhtiyarın hoşuna gitmesi için de kız arkadaşım Ege'yle birlikte yaptığımız bu alternatif çam ağacı projesini sizlerle paylaşmak istedim. Unutmayın: Noel Baba bir şeyler getirirse, ağacı Erim'den öğrendik diyeceksiniz. Bize kaç senedir uğramıyor hayırsız, bir vesile olsun. **-Erim & Ege**

#1 Öncelikle maket kartonunu şekildeki gibi bir kare ve yanlarından çıkan iki ikizkenar üçgen olacak şekilde işaretleyin ve kesin.

#2 Şekildeki gibi katlayın.

#3 Boşlukta kalan duvarları ölçerek buralara uyacak iki tane daha üçgen kesin. İlk yaptığınız parçaya silikon tabancasıyla dikkatlice yapıştırarak duvarları oluşturun.

#4 Şimdi elinizde en büyük alt piramidiniz var. Bundan küçük bir tane daha yapın, sonra ondan küçük bir tane daha yapın.

#5-6 Piramitleriniz hazır olunca, üst iki piramidin taban yüzlerine şekildeki gibi delikler kesin. Böylece piramitlerinizi üst üste oturtabileceksiniz.

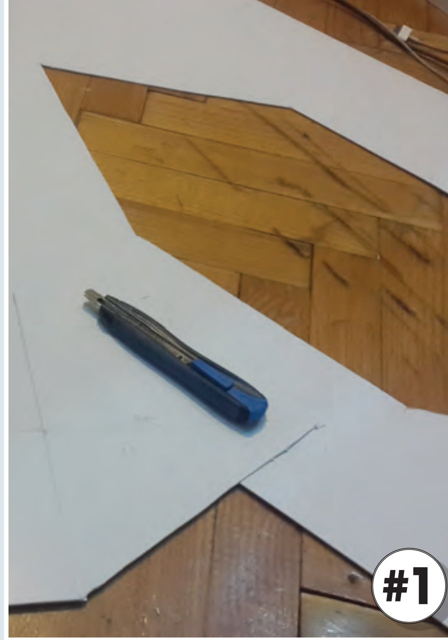
#7 Piramitlerin altına düz bir karton parçasını yuvarlayıp altlık yapın ve yine silikon tabancasıyla yapıştırın. Bu parça çok uzun olursa ağaç devrilmeye meyilli olur, çok kısa olursa da altına hediye koyamazsınız, o yüzden dikkatli ölçün.

#8 Kurdeleleri fotoğraftaki gibi köşelerin üzerinden dolaştırın.

#9-10 Son olarak ağacınızı süsleyin! Biz üzerine resim yaptık ve yılbaşı ışıkları astık, siz ne seviyorsanız onları kullanabilirsiniz. Mutlu yıllar!

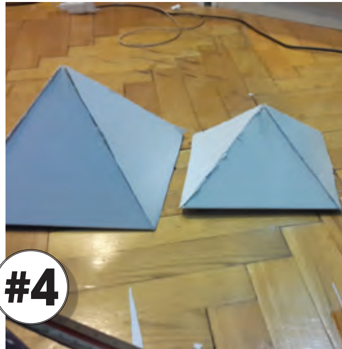
GEREKEN MALZEMELER:

• İstediğiniz renkte maket kartonu • Silikon tabancası ve silikon • Makas • Pilot kalem • Maket bıçağı • Kırmızı kurdele • Bant


#1

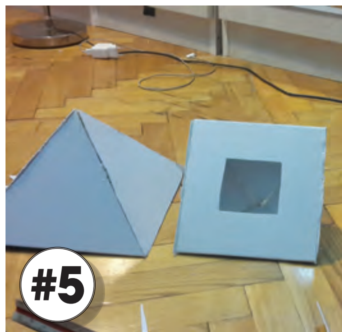

#2


#3


#4


#6


#7


#5



#8/9



#10

YILDIZLARARASI

YILIN EN İYİ BİLİMKURGU FİLMİNİN PERDE ARKASI

UYARI! Bu yazı Interstellar filmi üzerine spoiler içerir.

Aksiyona ve basmakalıp unsurlara boğulan onca Hollywood yapımı bilimkurgunun arasında kimi zaman *Interstellar* gibi daha ağırbaşlı, üzerinde aylarca konuşup tartışabileceğimiz yapımlar da boy gösteriyor. Nolan'ın önceki filmlerinden daha iyi olup olmadığı tartışılır; yorumunu dergimizin ALT ve Meddya bölümlerine bırakalım. Ancak bilimkurgunun bilim yanını epey ciddiye alan, daha önce beyazperdeye yansıtılmamış düşünceleri konu edinen bir film *Interstellar*. Sanal/Gerçek'te bugüne dek hep oyunlardan yola çıkmış olsak da böyle bir fırsatı kaçırmaya gönlümüz el vermedi. Bu ay oyunu bozuyoruz ve *Interstellar*'daki belli başlı fikirlerin gerçekte mümkün olup olmadığını ele alıyoruz. Hans Zimmer'ın müzikleri eşliğinde okumanız naçizane önerimizdir.

GÜNEŞ SİSTEMİNDE YOLCULUK

Interstellar'daki yolculuğumuz makul sınırlar çerçevesinde başlıyor. Evrenin uzak bir köşesinde keşfedilen yeni dünyalara ulaşmak için ilk önce Satürn yakınlarındaki bir solucandeliğine doğru yelken açıyoruz. Yaklaşık iki yıl süren yolculukta Cooper ve ekibi, Endurance adında bir uzay aracı kullanıyor. 12 adet modülün birleşiminden oluşan 64 metre çapındaki çember, dakikada 5,6 dönüş gerçekleştirerek Dünya'daki yerçekimine eşdeğer kütleçekimini araçtaki insanlara yapay olarak sağlıyor.

Bildiğiniz üzere Satürn, Güneş'e uzaklık bakımından altıncı gezegen. Dünya ile arasında Mars ve Jüpiter olmak üzere iki gezegen ve en iyi ihtimalle 1,2 milyar kilometre mesafe bulunuyor. Satürn'e yaptığımız ilk insansız yolculuk 1973 yılındaydı ve 6,5 yıl sürmüştü. Devamında fırlatılan Voyager 1 ve Voyager 2 uzay araçları Jüpiter'in çekim gücünden faydalanıp hızlanarak bu süreyi üç yıla kadar düşürdü. Ocak 2006'da fırlatılan New Horizons ise Haziran 2008'de Satürn'ün yörüngesinden geçti ve şu an Plüton'a doğru yolculuğunu sürdürüyor.

Görüldüğü üzere günümüz teknolojisiyle Dünya'dan Satürn'e neredeyse iki yılda ulaşmak mümkün; sadece dümdüz basıp gitmek yerine filmdeki gibi bir başka gezegenin etrafından dolaşıp momentum kazanmanız gerekiyor. Ancak eğer Satürn'e iniş yapmak niyetindeyseniz, aracınızı yavaşlatmanız gerekeceği için bu süre en az bir yıl uzayacaktır.

YILDIZLARARASI

Filmdeki diğer birçok öğenin aksine solucandeliğinin gerçekte bir karşılığı yok. Bu tuhaf oluşumlar teoride mümkün görünüyor, ancak varlığına dair henüz somut bir kanıt bulamadık. Kendimiz yaratalım desek, o apayrı bir dert. Lakin bugün gözlemleyebildiğimiz kara deliklerin de zamanında çılgınca bir fikir olarak kabul gördüğünü düşünürsek, solucandeliklerini "uzaydaki tuhaf şeyler" listemizden silmek için henüz çok erken.

Interstellar'daki solucandeliğinin nasıl çalıştığı ve niçin bir küre biçiminde göründüğü filmde güzelce açıklanıyor, ancak nasıl var olduğu kısmı atlanıyor. Kağıdı katlayıp kalemle deliyoruz da, koskoca uzayı nasıl katlayıp deleceğiz? Uzayzamanda böylesine bir tünel açmak için milyonlarca Güneş'in toplamına eşdeğer kuvvette yerçekimi yaratabilecek devasa bir cisme ihtiyacımız var. Böyle bir cismin etrafını nasıl etkileyeceği de ayrı bir konu.

Esas sorunsa solucandeliğinin genişliği ve ömrü. Bugünkü bilgimiz dahilinde solucandeliği dediğimiz şey, ömrü bir saniyeden çok çok kısa süren, atom çekirdeğinden bile küçük bir olgu. İçinden bir uzay aracıyla geçebilmek için önce deliği genişletmeniz, ardından da kapanmasını engellemeniz şart. Bunun için de yine yüklü miktarda enerjiye, hatta negatif enerjiye ihtiyacınız var. Elinde olan varsa haber versin (bir iş için lazım). Bu noktada gerçekliği görmezden geliyor, Cooper ile tokalaşıp yolumuza devam ediyoruz. Solucandelikleriyle ilgili ayrıntılı bir yazı için Nisan 2014 sayımızdaki Sanal/Gerçek'e bakabilirsiniz.

BAŞKA DÜNYALAR

Eylül 2014 sayımızdaki dünya dışı yaşam yazısında da bahsettiğimiz üzere, Güneş Sistemimiz dışında Dünya benzeri gezegenlerin bulunması gayet muhtemel. 1992'de yaptığımız ilk keşfin ardından bugün Kepler uzay aracı sayesinde binlerce dış gezegen keşfetmiş durumdayız. Baktığımız bölgeyi tüm galaksiye orantılarsak, sadece Samanyolu'nda bile milyarlarcası var olabilir. Bunlar arasından 21 gezegen şu an "yaşanabilir" olarak nitelendiriliyor.

Uzay araştırmaları sonucunda elde ettiğimiz veriler, içinde yaşadığımız sistemin sıradışı olduğuna işaret ediyor. Başka sistemlere baktığımızda çoğunlukla merkezdeki yıldızın etrafına toplanmış dev gaz gezegenlerine rastlıyoruz. Bu gezegenlerin yaşama elverişliliği bir yana, doğru düzgün bir yüzeyi bile yok. Bizim aradığımız, yüzeye sahip olacak kadar küçük, atmosfere sahip olacak kadar büyük gezegen. Sıvı halde su bulundurması da elbette çok büyük bir artı.

Su deyince aklımıza *Interstellar*'daki suyla kaplı Miller gezegeni geliyor. Filmdeki gibi çaktırmadan gelen devasa gelgit dalgalarının bulunduğu bir gezegen gerçekte pek mümkün görünmüyor. Ama bu noktada bizi asıl rahatsız eden durum, Cooper ve Brand'in bir Ranger'a binip gezegenden dışarı çıkabiliyor olması. Dünya'dakinin 1,3 katı yerçekimine sahip bir gezegenden kurtulabilmek için, aynı Dünya'daki gibi üç aşamalı bir rokete ihtiyaç duyuluyor olması gerekirdi. Matthew McConaughey ve Anne Hathaway'in hatırına görmezden geliyoruz.

ZAMAN ZAMAN

Interstellar'ın belki de en ilginç yanı, zaman







genleşmesi kavramını ele alan bir yapım olması. Bahsedildiği üzere gezegenin yüzeyinde geçirdikleri her saat başına Dünya'da yedi yıl geçiyor. Şaşırtıcı, ama gerçek.

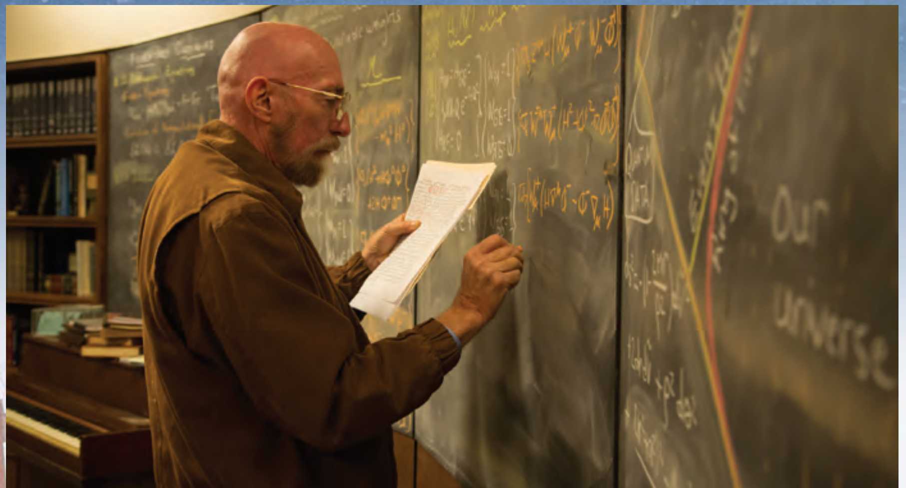
Zaman genleşmesine yol açan iki durum var: Çok hızlı hareket ettiğinizde ya da çok büyük kütleli bir cisme yaklaştığınızda zaman sizin için "genleşiyor". Einstein'ın görelilik kuramıyla açıklanan bu olgu, özetle, uzay ve zaman kavramlarının ayrılmaz bir bütün, ışık hızınınsa daima sabit olmasından kaynaklanıyor. Filmdeki ekip kara deliğe yaklaştığında bu yüzden "zaman kaybetmemek" için çabalıyor.

Uçuk bir fikir gibi gelse de daha küçük çaplı örneklerini gerçek hayatta da gözlemleyebiliyoruz. 1970'lerde bilim insanları uçaklara yerleştirdikleri atomik saatleri inceleyerek bu etkiyi sınayabilmişti. Günümüzde ise akıllı telefon sahibi hemen herkesi ilgilendiren bir durum söz konusu. Yörüngede dolaşan GPS uydularındaki saat ile yeryüzündeki saat, zaman genleşmesi nedeniyle her gün 38 mikrosaniye farklılık gösteriyor. Cihazlar bu farkı hesaba katmadığında konum belirleme işleminin hassasiyeti metrelerce şaşıyor. Zaman genleşmesinin insanlar üzerindeki doğrudan etkisi şimdilik yok denecek kadar az. Örneğin, Uluslararası Uzay İstasyonu'nda altı ay yaşayan bir astronot bize göre 0,007 saniye daha az yaşlanıyor.

KARANLIĞA DOĞRU

Kütle çekimi evrendeki dört temel kuvvet arasından en zayıfı olsa da, dengeleyici kuvvetlerin yokluğunda korkutucu sonuçlar doğurur. Örneğin yakıtını tüketen bir yıldız, eğer şartlar uygunsa, kütle çekiminin etkisiyle küçüldükçe küçülür ve nihayetinde kendi içine çöker. Ortaya çıkan şey bir kara deliktir. Kara delikler o kadar yoğundur ki, çekim kuvveti o kadar fazladır ki etrafındaki bölgeden ışık dahi kaçamaz. Bu bölgeye "olay ufku" denir, zira içinde gerçekleşen olaylardan dışarıdaki bir gözlemci haberdar olamaz. Bunun yerine, bu bölge kapkara görünür. Gargantua adlı süper kütleli kara deliğin filmdeki tasviri, bugün kara deliklere dair bildiklerimizle örtüşüyor. Lakin olay ufkunun içine yapılan yolculuktan itibaren karşımıza çıkan hemen her şey kurgudan ibaret. Bir kara deliğe bu derece yaklaşmak, yüksek enerjili X-ışınları nedeniyle zaten pek mümkün değil. Mümkün olsa dahi olay ufkuna girildiğinde ne olacağını hiçbirimiz bilmiyoruz, ancak tahmin yürütebiliyoruz. *Interstellar* işi bir adım öteye götürerek, içine zamanın uzamsal bir boyut olarak algılandığı bir "kütüphane" yerleştiriyor. Cooper burada kütleçekimi dalgalarını kullanarak kızıyla iletişim kurmayı başarıyor. İşin bu kısmı epey bulanık. Temelini bilimsel olgular üzerine kursa da, kurgu kısmı ağır basıyor.

Bilimkurgunun bilim yanını ciddiye alanlar için tatmin edici bir deneyim sunmakla beraber, *Interstellar*'ın aynı zamanda bir kurgu eser olduğunu unutmamak gerekiyor. Bilimsel gerçekleri böylesine güzel sunan, insana uzay aşkı aşılayan yapımlar nadiren karşımıza çıkıyor. Oyunlarda da daha fazlasını görmek dileğiyle. **-Eren**







INTERSTELLAR'IN BİLİMSEL DOĞRULUĞUNU DAHA ÖNCE CARL SAGAN'IN CONTACT ADLI ROMANINA DA YARDIMCI OLAN TEORİK FİZİKÇİ KIP THORNE'A BORÇLUYUZ

OSİLOSKOP

SALINIMLARINIZ İTİNAYLA ÖLÇÜLÜR

Bugüne dek bu sayfada yer verdiğimiz hemen her aygıt bir şekilde evimize girmiş, gündelik ürünlerdi. Osiloskop ise hiç öyle mi? Ancak okulun laboratuvarında veya ziyaret ettiğiniz bir iş yerinde gözünüze çarpmıştır. En kötü ihtimalle, Winamp gibi bir müzik çalar kullanırken görüntü efektleri arasında adına rastlamışsınızdır. Halbuki elektrik-elektronik işleriyle uğraşanların can dostu olan bu cihaz, hem teknoloji hem de oyun tarihinde önemli bir yere sahip.

OSİLO-NEY?

Osiloskop yani salınım ölçer, elektriksel işaretlerin ölçülmesinde ve görüntülenmesinde kullanılan temel bir ölçüm aletidir. İşaretin dalga şeklinin, frekansının ve genliğinin kolayca belirlenmesini sağlar.

Bir zamanlar bu ölçümler elle yapılıyordu. Bu işlem hem zordu, hem de elde edilen sonuç tatmin edici değildi. Doğru yönde atılan bir adım, uzun zamanlı ölçümlerin ortalamasını alıp kağıda döken osilografın icadı oldu. Derken geçen yüzyılın en önemli icatlarından biri olan CRT teknolojisi peydahlandı, ve çeşitli teknikler kullanılarak nihayet elektrik dalgalarının hızına yetişmek mümkün oldu. 1946'da kurulan ve günümüzde halen osiloskop üretimine devam eden Tektronix markası, ayarlanabilir osiloskoplar ile büyük başarı elde etti. Yüzyılın sonlarına yaklaşıldığında osiloskoplar da dijital devrimden payını aldı. 1980'lerden itibaren giderek yaygınlaşan dijital osiloskoplar, elektriksel ölçümlerde yeni kapılar açtı. Günümüzde, yeni üretilen osiloskopların hemen hepsi dijital teknolojiden faydalanıyor.

Osiloskop evimize sokacağımız türden bir aygıt değil; hem ihtiyaç yok, hem de fiyatları on binlerce dolardan başlıyor. Lakin en basitinden; devre tasarımcıları, imalatçılar ve tamirciler tarafından yaygın olarak kullanılıyor. Örneğin karmaşık elektronik devrelere sahip aygıtların onarımını yapan teknisyenler, devre şemasındaki sinyal ile kendi ölçtüğü sinyali karşılaştırarak arızanın niteliğini belirleyebiliyor.

NASIL ÇALIŞIR?

Osiloskopun çalışma şekli, hareket halindeki elektronların yörüngelerinin bir elektrik alan içinden geçerken sapması ilkesine dayanır. Katot ışın tüpündeki (CRT) düzlemsel levhalara uygun potansiyellerde gerilim uygulanarak oluşturulan elektrik alanlar, levhalar arasından geçen elektron demetini saptırarak fosfor ekrana çarptığı noktanın yerini değiştirir. Saptırma plakalarına uygulanan gerilimin ani değerine ve dalga şekline bağlı olarak noktanın konumu değişir ve böylece vakumlu tüpün ekranında ışıklı bir çizgi oluşturur. Osiloskop ekranı yatay ve dikey eksenlere ayrılmıştır. Yatay çizgiler zaman eksenini, dikey çizgilerse genliği belirtir. Herhangi bir verinin (örneğin ses dalgalarının) genliği okunabilir, ancak osiloskoplar sadece gerilim okuyabildiği için verinin önce gerilime dönüştürülmesi gerekir. Birden fazla kanal destekleyenlerde aynı anda birden fazla ölçüm yapmak mümkündür. Osiloskop devreye daima paralel bağlanır, zira seri bağlanması halinde yüksek iç direnci nedeniyle ölçüm yapılmak istenen devreden akım akmasını engelleyecektir. **-Eren**

OYUN TARİHİNDEKİ YERİ

Bugün dev, kavisli, ultra yüksek çözünürlüklü televizyonlarda oyun oynayabiliyoruz ya hani; zamanında doğru düzgün bir CRT monitör bile yoktu. Ama insanlar oyun yapıp oynamanın yine de bir yolunu bulmuştu.

"İlk video oyunu" hangisidir hâlâ tartışılır; ama bilinen ilk oyunlardan biri, 1958 yılına ait *Tennis for Two*'dur. Amerikalı fizikçi William Higinbotham tarafından Brookhaven Ulusal Laboratuvarı ziyaretçilerini eğlendirmek için hazırlanan bu oyun, analog bir bilgisayarda geliştirilmişti ve ekran olarak bir osiloskop kullanıyordu. Şöhretini ancak 80'li yıllardan sonra kazanmış olsa da, *Tennis for Two* bugün hepimizin bildiği *Pong*'un atası kabul edilir.

Osiloskoplarla ilişkimiz burada son bulmuyor. Örneğin, osiloskop üretimini ciddiye alan HP firması, 54600B model cihazına şöyle bir sürpriz yumurta yerleştirmiştir: Belirli tuşlara bir süre basılı tutarsanız, yeşilimtırak ekranında oynayabileceğiniz bir *Tetris* oyunu açılır.



RAZER DEATHSTALKER EXPERT

ÇİKLETTEN OYUNCU OLUR MU?

Oyuncu klavyesi dendi mi akla uzun ömürlü ve dayanıklı bir yapı, aynı anda çok sayıda tuşa basabilmek, makro tuşları ve arka plan ışığı gibi özellikler geliyor. Böyle bir üründe çoğunlukla dizüstü bilgisayarlarda zorunluluktan ötürü yer verilen düşük profilli tuşlar görmek şaşırtıcı. Razer'ın elbet bir bildiği vardır diyor ve ürünü incelemeye koyuluyoruz.

Klavyemizin "DeathStalker" gibi korkunçlu bir ismi ve 460x214x16,5mm boyutunda büyükçe bir gövdesi var. Buna karşılık yaklaşık 1kg ağırlığında ve görece hafif. İlk bakışta, bir klavyede aradığımız özelliklerin tam aksi yönde bir izlenim yaratıyor. Detayına indiğimizde klavyenin dümdüz, parmak izi tutmayan cinsten plastik bir yüzeyi olduğunu görüyoruz. Plastiğin eğilip bükülmüyor ve çatırdamıyor olması bir artı. Alt kısmındaki bilek desteği altıgen desenle kaplı parlak bir yüzeye sahip ve parmak izi gösteriyor. Bu kısım ana gövdeyle bir bütün ve zaten ayırmak istemeyeceğiniz kadar alımlı. Kablolu olan ürün, bilgisayara USB üzerinden bağlanıyor (kutudan PS/2 adaptörü çıkmıyor). Üzerinde USB yuvası gibi ek özellikler bulunmuyor. Ayrı medya tuşları da yok; medya kontrolü F tuşlarına ikincil bir işlev olarak atanmış.

DeathStalker'ı bir oyuncu klavyesi sınıfına sokan önemli bir özellik, aynı anda on adet tuşa birden basabilme olanağı. Fn+F10 tuşlarına basıp Gaming Mode'u açınca hem bu özellik etkinleşiyor, hem de Başlat tuşu devre dışı kalıyor. Eğer ürünle beraber gelen Synapse 2.0 yazılımını kullanırsanız Alt+Tab ve Alt+F4 tuş birleşimlerini de oyun modunda devre dışı bırakabiliyorsunuz. Oyuncu klavyelerinde sıkça rastladığımız makro tuşlarına bu üründe yer verilmemiş, ama Fn+F9 ile dilediğiniz an makro kaydı yapıp dilediğiniz tuşa atayabiliyorsunuz. Son olarak, klavyedeki Razer yeşili tek renkli arka aydınlatma özellikle gece vakti gayet şık duruyor. Işığın seviyesi Fn+F11/F12 ile ayarlanabiliyor; kısılabiliyor veya tamamen kapanabiliyor. Synapse yazılımını kullanarak, bilgisayar uyku moduna geçtiğinde arka aydınlatmanın da kapatılmasını sağlayabilirsiniz.

DeathStalker'ın tuhaf kısmı, chiclet ya da çiklet tarzı dediğimiz tuşları. Sadece 2mm yüksekliğindeki düz tuşlar gayet sessiz; ama bu tuşların masaüstünde, özellikle de oyuncu sistemlerinde nadiren tercih edilmesinin geçerli bir nedeni var. Bağnazlık etmemek adına DeathStalker ile bolca yazı yazdım ve oyun oynadım, lakin tatmin olduğumu söyleyemeyeceğim. Her şeyden önce tuşlar ergonomik değil; yüzeylerinin içbükey değil düz olması nedeniyle parmaklarınızla tuşları hissetmek daha zor. Tuşlara basım mesafesinin kısa oluşunun da Razer'ın iddia ettiği gibi bir faydasını göremedim. Sertlik konusundaysa tuşların yazı yazmak için uygun ama oyun oynamak için fazla sert olduğu kanısındayım.

Ürünü şu sıralar piyasada bulmak güç; ben sadece D&R'da KDV dâhil 255TL'ye bulabildim. Bu fiyata değer mi derseniz, bence değmez. Aynı fiyata daha iyi mekanik klavyeler, daha ucuza "oyuncu" olmayan ama daha kullanışlı çiklet klavyeler var. Eğer önceden dizüstü bilgisayarınızın tuşlarına alıştıysanız ve masaüstünüzde de aynı hissi arıyorsanız, DeathStalker sizin için iyi bir tercih olabilir. Arka aydınlatması, eğer ihtiyaç duyuyorsanız çok büyük bir artı. Satın almayı düşünüyorsanız tuş takımının Türkçe değil İngilizce olduğu aklınızda bulunsun. Öte yandan, eğer sadece yeni bir "oyuncu klavyesi" almak istiyorsanız ve çiklet tuşlarla pek aranız yoksa, başka bir markaya veya modele bakmanızı öneririm. Kesenin ağzını biraz daha açıp çok daha iyi bir mekanik klavye sahibi olabilecekken, daha azıyla yetinmeyin. **-Eren**



ASUS ROG GR8

PC OYUNCULUĞUNDA MİNİ DEVRİM

-ENİS KİRAZOĞLU

PC ile başlayan oyunculuk kariyerimde uzunca bir süredir konsollara öncelik veriyorum. Satın aldığım bir oyunla eve giderken "sistemim çalıştırır mı" diye düşünmek istemediğim için, işin biraz kolayına kaçarak konsol sahibi olmayı tercih ettim. Konsolların bilgisayar kasalarına göre daha az yer kaplıyor olması da bir etken tabii.

Haliyle, böyle bir oyuncu olduğum için, geçen ayın başında Sinan'ın bir anda yanıma gelerek elindeki ASUS ROG GR8 kutusunu kafama "Al!" diye fırlatması beni bir hayli heyecanlandırdı. Elimde tuttuğum şeyin ne olduğunu ilk başta tam anlayamadım. Üzerinde "Gaming PC" ibaresi bulunan kutuyu açtığımda da baktığım şeye bir anlam veremedim. Acaba ASUS benden habersiz konsol mu çıkardı diye düşündüm (normalde haber verirler çünkü). Oldukça tarz gözüken kasamsı şeyi masanın üstüne koydum ve bir süre bakakaldım. Beynim hâlâ gördüğüm şeye bir anlam kazandırmaya çalışıyordu. Kafamı ilgili kâğıda çevirince anladım ki bu kasamsı şey gerçekten de bir kasaymış. Yarım saattir ASUS'un yeni oyuncu kasası ROG GR8 ile bakışıyormuşum.

Bunun normal bir kasa olduğunu kendime kabul ettirmem oldukça uzun sürdü. Çünkü kendisi mevcut PlayStation 4 ile hemen hemen aynı boyda, zarif, dik kullanıma uygun, insanların evinize geldiğinde "aa, bu neymiş ki" diyeceği kadar merak uyandırıcı. Üzerindeki Maya uygarlığına ait desenleri andıran geometrik şekiller çok hoş bir ayrıntı ve genel olarak kasanın piyasadaki konsollardan daha şık bir görüntüsü var.

Kablolarını bağlayıp kasanın güç düğmesine bastığımda, süregelen şaşkınlığım geçmedi. İçerisinde kurulu halde gelen Windows 8.1 ile bir masaüstü PC'de yapabileceğim her şeyi bu ufacık alette de gerçekleştirebiliyordum. ROG GR8 oyuncular için optimize edilmiş olsa da, oyun dışı işler için de herhangi bir engel koymuyordu önüme. Peki niçin standart modellerden çıkarak böyle bir şey yapma ihtiyacı hissetmişlerdi?

Bu ufak tefek kasanın çıkış amacı; yazının başında bahsettiğim sorunu minimal bir tasarımla PC oyuncuları için ortadan kaldırmak. ASUS, GR8 modeliyle piyasadaki tüm bilgisayar bileşenleri ve çevre birimleri arasında birbiriyle en uyumlu çalışanları bir araya getirmiş durumda. Intel Core i7 4510U işlemciye, NVIDIA GTX 750Ti ekran kartına, 8GB veya 16GB bellek seçeneğine sahip olan bu mini minnacık kasa, içerisinde yüklü ASUS yazılımlarıyla ihtiyaç duyduğumuz oyuncu PC'sini bize sunuyor. Eğer gerekirse yan tarafındaki kapağı açarak 2,5" yuvasındaki sürücüyü ve bellekleri güncellemek mümkün. İşin can alıcı tarafı, bunların hepsini ufacık bir alete sığdırmayı başarması. İki haftadır sürekli sırt çantamda gezdirdiğim ROG GR8, inanın çoğu dizüstü bilgisayardan bile daha hafif. Üstelik o kadar sessiz ki çoğu zaman çalıştığını bile size hissettirmiyor. Güç tüketimi de şaşırtıcı derecede az.

Türkiye'de henüz satışa çıkmayan ROG GR8, sıradan bir masaüstü PC'ye kıyasla daha pahalı. Şık, hafif ve tarzını konuşturan bir PC için yine de bu kabul edilebilir bir rakam. ROG GR8, ülkemizde 900 dolardan başlayan fiyatlarla satışa sunulacak. Aldığımız pakete göre (klavye ve fareli paket gibi) bu fiyat artış gösterecek. Eğer fazla gezen bir oyuncuysanız, dizüstünde yaşadığınız ısınma problemleriyle uğraşmak istemiyorsanız, konsol boyutunda PC gücüne sahip olan ASUS GR8 sizin için çok iyi bir alternatif olacaktır.





ASUS®

www.asus.com.tr

Baldur's Gate II

Kırmızı Ejderha: Muhaha!! İstemeden de olsa bana iyi hizmet ettin!! Gitmene izin veriyorum!!
Ben: Konuşma lan! Sefil sürüngen!
Kırmızı Ejderha: Hahahah! Cesurmuşsun, sevdim seni. Al sana güzel bir eşya! Hadi ikile şimdi!
Ben: Artistik yapma lan!! Akıtırım pekmezini!
Kırmızı Ejderha: İyi madem, sen bilirsin...
5 saniye sonra ben: Bir ışık görüyorum...
-Ömer



Haberler

■ 1972 yılında piyasaya sürdüğü *Magnavox Odyssey* (tinyurl.com/ogzmagnavox) ile video oyunlarının babası kabul edilen **Ralph Baer** 92 yaşında rahmetli oldu. Bugün bu satırları yazabiliyorsak biraz da onun sayesinde...

■ Konami'nin PSOne döneminde piyasaya sürdüğü ve oldukça sevilen RYO serisi *Suikoden* sonunda PSN'e geldi. İlk oyunun da Ocak ayı içerisinde çıkması bekleniyor.

■ Geçtiğimiz yıl iflasını açıklayan (ühü!) Atari'nin kuruluş, yükseliş ve batış serüvenini anlatan "**Atari: Game Over!"** belgeseli Xbox Live'a geldi. New Mexico'ya gömülmüş onbinlerce E.T. kasedini kazıp çıkarmak üzerine başlanılan serüveni Xbox Live üyeliğiniz varsa ücretsiz izleyebilirsiniz.

■ **Nintendo**'nun 30 senedir kimsenin görmediği prototip ürünlerinden biri ortaya çıktı. *Sound Factory* adındaki bir SNES faresi. Buradan cihaza ve oyununa bir göz atabilirsiniz: tinyurl.com/ogzsound

■ Geçtiğimiz günlerde Nintendo iki ayrı ürünün patentini aldı. Bunlardan biri uçaklar için tasarlanmış bir konsolken, diğeri ise sadece emülasyon için tasarlanmış bir el konsolu... Retro oyunları satın alabileceğimiz 'All in one' bir konsol mu olacak yoksa 3DS'in devam projesinin bir ayağı mı henüz bilmiyoruz.

■ Square Enix'in efsane serisi Dragon Quest'in (Dragon Warrior olarak da bilinir) üçüncü oyunu olan '**The Seeds of Salvation'** iOS ve Android için piyasaya çıktı.

■ ZX Spectrum geri dönüyor! Yenilenmiş tasarımıyla ve 1000 oyun içerecek şekilde piyasaya sürülecek olan Sinclair ZX Spectrum Vega'ya sahip olmak istiyorsanız oyunun indiegogo sayfasına 50 sterlin bağış yaparak isminizi listeye yazdırmalısınız. 1000 konsolluk ilk parti çıktığı gibi tükendi nitekim.

■ Dünyanın en... farklı... oyunu LSD: Dream Simulator, oyuncular tarafından yeniden yapılıyor: tinyurl.com/ogz-lsd-sim

Karakter Evrimi / Leon S. Kennedy

Resident Evil 2 (1998)



Gaiden (2001)



Resident Evil 4 (2005)



Degeneration (2008)



SADDAM PLAYSTATION 2 İLE AMERİKA'YI VURMAYA MI HAZIRLANIYOR?

Clinton'ın Kafasına Uçaktan Konsol Atmayacak, Hayır!

Ben demiyorum, koskoca FBI ve Amerikan Savunma Bakanlığı diyor bunu. Ülke panikte! Kaosun eşiğinde! Yalnızca birkaç hafta içinde 4000 kadar Playstation 2 konsolu, ambargo uygulanan Irak'a ajanlar tarafından gizlice sokulmuş durumda. Ve bu yüzden şu an Amerika'da ciddi bir PS2 kıtlığı yaşanıyor. Peki, Saddam bu kadar PS2'yi ne yapacak? Amerikan hükümetine göre devasa bir Winning turnuvası düzenlemediği kesin.

Biliyorsunuz geçen Mart ayında çıkan PS2 şu an oyun piyasasını tam anlamı ile domine etmiş durumda. Fakat Saddam'ın ilgisini çeken şey bizden farklı olarak oyunları değil, konsolun işlemci gücü. Zira ortalıkta dolaşan iddialara göre Saddam 4000 kadar PS2'yi birbirine bağlayarak süper bir bilgisayar ve füze sistemi yapmaya hazırlanıyor. Amaç Amerika'yı kendi silahıyla vurmak anlaşılan.

ÜLKEYİ PLAYSTATION 2'YE EMANET ETMEK

İddialar Amerika'dan Irak'a bu denli yoğun bir PS2 trafiğinin FBI ve Savunma Bakanlığı'nın dikkatini çekip soruşturma başlatması sonucu ortaya çıktı. Amacın süper bir bilgisayar yapmak olmasına rağmen neden PS2 alındığını da şöyle açıklıyor uzmanlar: "Amerika Irak'a bilgisayar teknolojileri satışı konusunda ambargo uyguluyor. Fakat PS2 günümüz bilgisayarları kadar güçlü olmasına rağmen konsol olarak bu sınıfa girmediğinden ambargoyu aşıyor". Öyle ki iddialara bakacak olursak 14-15 kadar PS2'nin işlemcisi bir araya getirildiğinde insansız bir savunma aracını yönetecek kapasiteye sahip.

PS2'lerde kullanılan 32 bit'lik CPU, şu an birçok masaüstü sistemlerde bile bulunmuyor. Saniyede 75 milyon poligon üretebilen grafik işlemcisi ise normal işlemcilerden çok daha güçlü. Askeri bilgisayarlar içinse poligon üretme özelliği bir bilgisayarda olması gereken en temel öğelerden biri. İddialara göre böylesi güçlü bir sistemle uzun menzilli nükleer silahlar tasarlanabilir ve kullanılabilir.

Bize de "Ne manyak haber kardeşim bu?" demeyin boştan yere. Japonya'da askeri amaçla kullanılabileceği gerekçesiyle bu senenin başında PS2'lerin ithalatına kısıtlama getirildiğini hatırlatalım da titreyin biraz. **-Emre**

[Orijinal Tarih: Ocak 2001]



Şehir Efsanesi mi? Gerçek mi?

Şu an dünyada PS2 tarafından yok edilmiş bir Amerika olmadığına göre iddialar şehir efsanesi seviyesinde kalmışa benziyor. Tabii çöle gömülmüş milyonlarca Atari kartuşu da daha 1-2 ay öncesine kadar söylentiydi, hatırlatırız.

Alakasız Bir Kutu

Saddam demişken, geçenlerde internetin ünlü B-Filmi eleştirmenlerinden Brad Jones, nam-ı diğer Cinemasnob'un bizim E.T. çakmamız Badi incelemesini izliyordum. Film TV'den çekim olduğu için reklamı ekrana gelen İbrahim Tatlıses'i Saddam zannedince bir yarım saat kadar güldüm.










Darkside Chronicles
(2009)


Operation Racoon City
(2012)


Retribution
(2012)


Resident Evil 6
(2012)

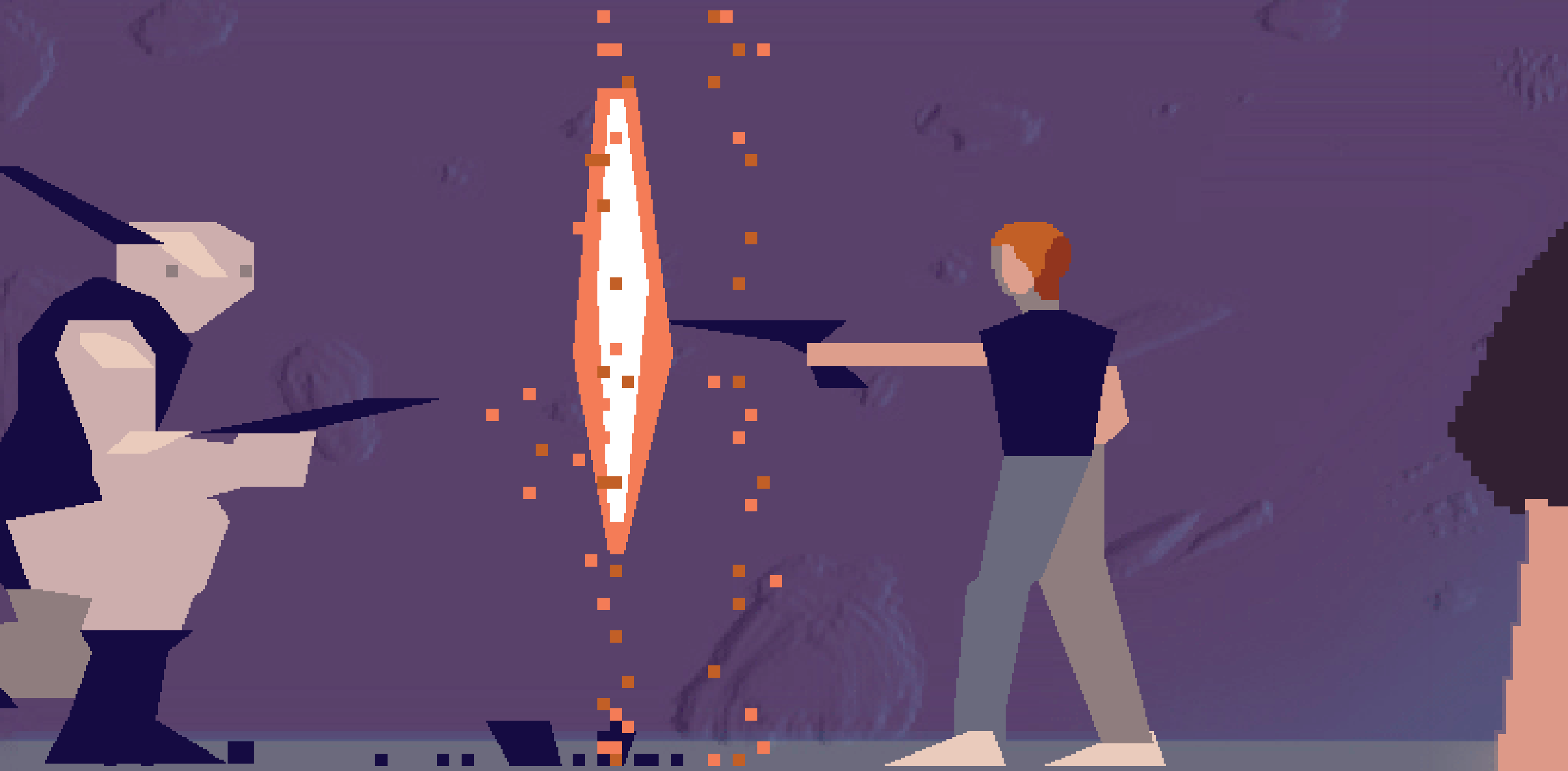
ANOTHER WORLD

"UZAYLI DA OLSA İNSAN İNSANDIR"

Genç okurlarımız bilmeyebilir, 90'ların başlarında, **PlayStation** denen canavar Türkiye'deki zaten ufak olan oyun pazarını işgal etmeden önce, ülkenin dört bir yanında, pasajlardaki işportacılarda korsan olarak satılan, hepsinin adına kolektif olarak "**Atari**" denen onlarca çeşit konsol satılırdı. Çoğu zaman bu cihazların gerçek isimlerini bilmezdik bile. Zamanın başarılı konsollarının çiplerini kopyalayıp üzerine Çin'den gelen plastik kılıfları geçirerek bizim gibi olayın aslını bilmeyen ailelere ucuza itelerlerdi. Şahsen ben, çocukluk yıllarımda oynadığım cihazların asıl adların "Atari" değil de, *NES*, *Sega Master System* falan olduğunu çok sonradan öğrenmiştim.

Bir yaşıma girdiğimde babamın eve getirdiği tuhaf cihaz, ileriki hayatımın gidişatını büyük ölçüde belirleyen şey olacaktı. Beni erken yaştan televizyonun arka kısmındaki kablolarla dolu, dost canlısı olmayan alternatif evrenle tanıştıran cihaz, **NES**, benim gibi sakar bir veledin elinde uzun yaşamadı elbet. Yaşadığım üzüntü ancak aylar sonra yerini dolduran renkli düğmeli SNES ile unutulacaktı. Ve babamın o SNES'i aldığı dükkândaki adam, cihazın yanında birkaç oyun da vermişti. Ve işte *Another World* ile böyle tanıştım. Başka türlü sanmıyorum oyun almaya gittiğimde diğer oyunlar arasından onu seçeceğimi. Ama yollarımız kesişmişti işte ve şimdi, daha öncekilere benzemeyen bir oyun oynayacaktım.

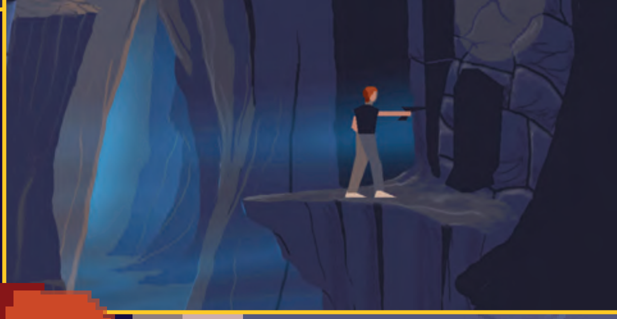
Oyun başladığında karşıma çıkan, daha önce bir oyunda hiç rastlamamış olduğum kalitedeki demo, o esnada oyunlarda alışılmış olandan o kadar farklıydı ki neye uğradığımı şaşırdım. Bir süreliğine, "acaba SNES için çizgi film oynatan kartuşlar da mı var" diye düşündüğümü çok iyi hatırlıyorum. Fakat hayır, *Another World* sadece beni dünyasına çekmek için üşenmemiş, hikâyenin öncesini hazırlayan atmosferik ve ürpertici bu kısa filmi hazırlamıştı. Bu karanlık, konuşmasız, özellikle o yaşlarda hiç anlayamadığım film bittiği gibi oyun başlamıştı ve oyunun ilk anında benim, tahminimce benim gibi binlerce oyuncu gibi, yaptığım ilk şey ölmek oldu.



Evet, oyuncusunu ölümle adam eden oyunlar yeni bir konsept değil ve elinde kumandasıyla ben, az önce izlediğim ürpertici videonun etkisi daha geçmemişken karakterimin bir deniz canavarı tarafından boğularak öldürülüşünü izleyen 2-3 yaşındaki ben, bu fikirle çok sarsıcı bir şekilde tanışmıştım.

Another World, çıktığı anda bir klasik haline geldi. Tavsiyem, yılların eskitemediği bu oyunu alın, tek başınıza bir gece, çerez niyetine oynayın. Zaten en fazla 3-4 saat sürüyor. Oyuncuyu çok hazırlıksız yakalayan, hem yaşattığı sıkıntıyla, hem de tattırdığı derin ve düşünce öncesi, daha derinlerden hissettirdiği estetik, yoldaşlık ve mücadele hisleriye her ülkeden veya yaştan oyuncunun şıp diye empati kurabileceği içeriğiyle *Another World*, zamanının arcade yaklaşımına can barı veya skor sayacı koymadan baş kaldıran, başka bir gezegende geçen aşırı derecede insancıl bir oyun. **-Erim**







BİR SORUNU ÇÖZMENİN EN KISA YOLU, ÖLMEKTİR

Another World ile ilgili en önemli şey zor oluşu olsa gerek. Fakat bu zorluk düşmanlarınızın zekâsından, malzeme kıtlığından,veya reflekslerinizin yavaşlığından doğan, alışıldık bir oyun zorluğu değil. Bu zorluk, tamamen *bilinmeyenden* doğan bir zorluk. Nerede olduğunuza, ne yaptığınıza, oradaki yaratıkların ne olduğuna veya size ne yapacağına dair en ufak bir fikriniz olmadan, yalnızca hayatta kalmak üzere naifçe gezdiğiniz bu gezegen sizi kısa sürede heyecanlı bir maceracıdan, somurtkan ve kimseye güvenmeyen bir savaşçıya çevirir. Daha oyunun ilk sahnesinde zaten oyuncuların çoğu hiçbir açıklama verilmeden ölüme terk ediliyor. Normal oyun tasarımcılarına sorsanız bunun affedilmez bir günah olduğunu söyler, sizi odadan sopalarla kovalarlar. Fakat *Another World* bunu utanmadan yapıyor ve daha da başarılı uygulayamazdı. Yabancı ve her tarafıyla sizi öldürmek isteyen bir gezegenle tanıştırılmanız için bundan iyi bir yol olamazdı.

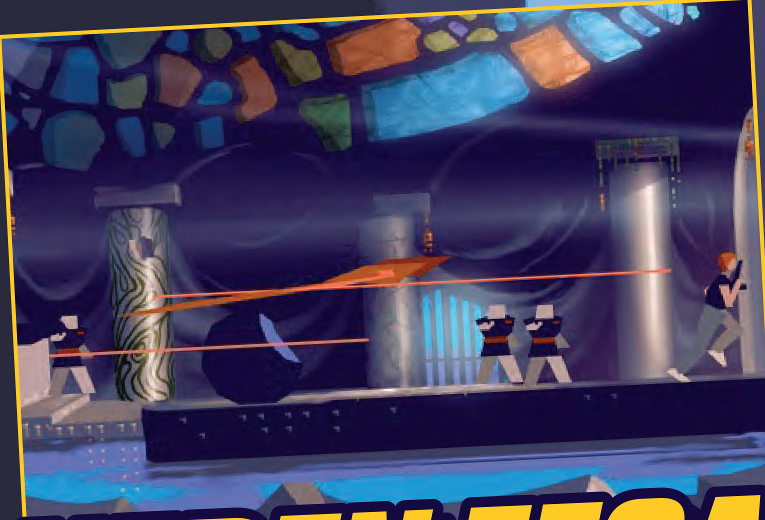
Ve gerçekten de gezegen sizi öldürmek için her şeyini veriyor. Vahşi hayvanlar, kafanıza yıkılan mağaralar, ne istedikleri belli olmayan uzaylılar, tuzaklar ve benzeri bir sürü şey. Tünelin sonunda gördüğünüz her ışık, aslında üzerinize doğru hızla gelen trenin ışıkları gibi; umuda doğru açık kollarla her koşuşunuz hüsranla bitiyor. Bu bilinçli yapılmış bir şey. Zira *Another World*'ün temelindeki kural, oyuncunun ölmesinin ilerleme için elzem bir element olduğu fikri. Bu oyunu ilk oynayışında baştan sonra ölmeden bitiren kimse olduğunu düşünmüyorum. Zira dediğim gibi, bu oyun yetenek veya refleks işi değil; başınıza gelen felaketleri ezberleyip, onlara göre hareket etme işi. Aslında bu anlamda aklıma sıkıcı bir uçak yolculuğu esnasında izlediğim **Edge of Tomorrow**'u getiriyor. Öleceksiniz, ama bu sorun değil, çünkü ilerlemenin anahtarı, cesur olmak ve bol bol ölmek.

ÖNEMLİ OLAN İÇ GÜZELLİK

Oyunun size yaşattığı çile esnasında devam etmenizi sağlayan faktörlerden önemli bir tanesi de estetik. *Another World*'ün inanılmaz başarılı bir atmosferi var ve üzerine çok düşünmüş olmama rağmen tam olarak sırrının ne olduğuna parmak basamıyorum. *Another World*'de gördüğünüz her yeni şey, sizi bir dakika durup, "vay canına" dedirtecek türden. Halbuki kağıt üzerinde hapishaneleri, dokungaçlı yaratıkları falan hepimiz gördük daha önce. Ama bu oyunda gördüğünüzde, sanki kendiniz bu duruma düşmüş gibi, bir duruyorsunuz, ortalığa bakasınız geliyor. Burada tutturulan görsel tarzın da parmağı var diye düşünüyorum. Oyunun kendine has, minimalist görselleri oyun dünyasıyla ilgili bilmeniz gereken her şeyi size son derece etkili bir biçimde anlatabilmesiyle öne çıkan bir tarzda. Hikâyeyi gayet basit ve çıplak bir biçimde, dil kullanmadan anlatıyor oyun. Anlamadığınız hiçbir şey kalmıyor. Tamamen yabancı bir dünyayı, hiç söz kullanmadan bu kadar net bir şekilde anlatabilmesi atmosferini çok başarılı bir biçimde işlemesi sayesinde mümkün oluyor. Burada adeta sessiz filmlerin video oyunu dünyasındaki karşılığını görüyoruz.

GEÇMİŞİ CANLI TUTMANIN ÖNEMİ

Eski oyunlarla ilgili en büyük sıkıntılardan biri, şey… *eski* olmaları. *Another World*, sonuçta 23 yıllık bir oyun (Gerçi bir saniye. *Ben* de 23 yaşındayım. O zaman bu oyuna "eski" demeyelim de, işte, "olgun" falan diyelim). Ne zaman bu kadar *olgun* bir oyunu oynamaya kalksanız, tipik sıkıntılarla yüzleşirsiniz: Oyunu bulamazsınız, bulsanız sisteminizde çalıştıramazsınız, çalışsa kontrolleri bozuk olur, veya görselleri çok kötü gelir. İşte bu noktada, övmeye doyamadığım, eskiden gelen eserleri alıp, her zaman güncel tutan, oyun dünyasının tarihçileri diyebileceğimiz insanlar devreye giriyor. Çünkü *Another World*, yıllar boyunca sevenleri tarafından çok iyi bakılmış bir oyun. An itibariyle oyunu bütün popüler platformlarda oynayabildiğiniz gibi, en eski platformlar için de bulabilirsiniz. Yeni platformlar için geliştirilen versiyonlarında eski grafikler aynen korunarak yeniden çizilmiş, görsel olarak hiçbir fark yok. Şu anda istediğiniz platformda oyunu alıp, kendiniz de deneyebilirsiniz.





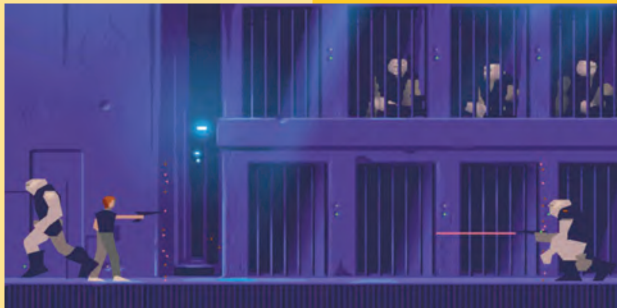
NEDEN EFSANE OLDU?

YALNIZLIK BAŞKA BİR GEZEGEN GİBİ OLDUĞUNDA

Another World için yapılabilecek akıllıca bir yorum, zamanına göre *başka bir dünyadan* geldiğidir (çok akıllıcaymış gerçekten ^_^ - Ö). Yapımcı **Eric Chaci**'nin 1989'da tek başına yaratmaya başladığı oyun, zamanının sistematik çalışma düzenli şirket oyunlarına kıyasla çok daha özgür akışlı bir proje. Yola çıkarken kafasında sabit bir fikir olmayan, projede ilerledikçe oyunu organik bir şekilde geliştiren Chaci, kendi sevdiği eserlerden ilham alarak, zihninin doğasını inceleyen bir şekilde ilerlemiş hikâyede. Projeyi geliştirmek adına 2 yıl boyunca kendini tamamen izole ettiği ve oyuna adadığı için oyun kendi içinde aşırı derecede tutarlı bir atmosfer içeriyor. Projenin büyümesi ve Chaci'nin büyük şirketlerle işbirliği yapması geliştirme sürecinin son zamanlarına denk geliyor.

ARKADAŞLIĞIN DİLİ YOK

Bazı oyun karakterleri gelir ve geçer, bazıları unutulmaz. Unutulmayan oyun karakterleri arasında en ilginçlerinden biri de Another World'de karşımıza çıkan isimsiz uzaylı olabilir. Oyunun ikinci bölümünde karşımıza çıkan ve oyun boyunca aynı dilden tek kelime bile konuşamadığımız insandan biraz daha büyük boyutlu, gri tenli, iri yapılı bu uzaylı, adını dahi bilmememize rağmen bizimle bir şekilde iletişim kurmayı ve kendini sevdirmeyi başarır. Onunla bir türlü denk getirip de başımıza bir şeyler gelmeden yan yana duramayız, ama karşımıza her çıkışı sevindiricidir, bir tehlikeyle yüzleşmesi korkutucudur. Bence oyun yapımcıları oturup, düşünmeliler; tek kelime dahi etmeyen bu yaratık nasıl oldu da böyle sevildi diye. Belki işte o zaman adam gibi akılda kalıcı yardımcı karakterler görmeye başlarız oyunlarda.





ORİJİNAL TEKNOLOJİ

Erkekliğin yüzde doksanı kaçmaktır derler. Another World de bu gerçeği doğrular niteliktedir fakat size sistemle savaşmanız için imkân sağlamaktan çekinmez: çok amaçlı bir lazer silahı. Bu silah, adı üstünde, lazer atabilmektedir. Fakat silahın akılda kalıcı olmasının sebebi, son derece basit ve gerekli fonksiyonları bünyesinde barındırabilen ve çok yaratıcı şekillerde kullanılabilen bir alet olması. Vurduğu canlıları anında kül yığınına çevirebilmesinin yanında, silah tetiğe basılı tutulup bırakıldığında karakterin önünde geçici bir güç kalkanı oluşturabiliyor. Tetiğe basılı tutulan süre uzadıkça, güç kalkanının dayanıklılığı da artıyor. Bu özellik oyunun tasarımını çok heyecanlı yerlere götürmüştü. Sık sık, "şu an ateş mi etmeliyim, yoksa tetiğe basılı tutup bir kalkan mı oluşturmalıyım" endişesi içinde, düşman lazerleri altında ikilemde kalırsınız. Sonra da ölürsünüz zaten.

TEMİZ BİR EKRAN

Dediğim gibi Another World, aslında klasik video oyunu elementleriyle öne çıkan bir oyun değil. Döneminin oyunları güçlendirmeler, puanlar, ek karakterler ve çeşitli silahlar içerirken Another World'ün ekranı tertemizdir, üzerinde derece, puan, sayaç vs. göremezsiniz. Oyunun her ânı bir ekran görüntüsü veya bir tablo gibi karşınızdadır, bilmeniz gereken her şeyi de etrafınızdaki dünya size söyler zaten. Bu da aslında yapımcı Eric Chaci'nin oyun tasarımına yaklaşımı hakkında yeterince şey söylüyor: Oyunlar sizi içine alan bir deneyim olmalı. Oyuncuyla deneyim arasına puanlar, ölçüler, göstergeler koyduğunuzda araya bir perde çekmiş ve oyuncunun deneyimin içine girmesini zorlaştırmış oluyorsunuz. Another World'de puan sayacı varsa o da tektir; 0 veya 1 şeklinde olabilir: Ya yaşıyorsunuzdur, ya ölüsünüzdür.



Arayüz yok, kelime yok; onlar yerine bol pikselli şahane bir görsellik, muğlak bir hikâye ve bolca ölmek var.



DAHA DA BAŞKA DÜNYALAR

Another World'ün başarısından sonra Interplay, oyunu devam ettirip bir seriye dönüştürmek istedi fakat Chaci oyunun sonunu bilinçli olarak şüpheli şekilde bıraktığını ve hikâyeyi gizemi içinde kapatmak istediğini söyleyerek projelere katılmadı. İkinci oyun **Heart of the Alien** onun katılımı olmadan yapıldı. Proje öncesinde Chaci'ye fikirleri sorulduğunda oyunu uzaylıların bakış açısından yeniden tasarlamanın akıllıca olabileceğini söyledi fakat yanlış anlaşılmış olacak ki ilk oyunun devamını konu alan ve ana karakter Lester'ın uzaylı arkadaşının gözünden anlatılan bir oyun çıktı ortaya. İyi notlar aldı ama Chaci bunu ilk oyunun devamı olarak kabul etmediğini söyledi.

ŞÖHRETLİ KUZEN

Another World'ü herkes bilmeyebilir fakat Chaci'nin ikinci oyun projesi olan **Heart of Darkness**'ın adını çoğu kişi hatırlayacaktır. PlayStation ve PC için 1998 tarihinde çıkan oyun, Another World ile neredeyse aynı formül üzerinden giden çok takdir görmüş bir hikâye. Bu defa tek başına değil, bir ekiple çalışan Chaci, ilk oyununda kullandığı "acımasız ve yabancı bir dünyaya giden şaşkın ana karakter" konseptini daha rafine şekilde işlemiş, üretim süreci boyunca yine mücadeleler vererek, 1992 yılında başladığı projeyi 98'de güç bela çıkarmasına rağmen başarılı olmuştur. Heart of Darkness'ın bu başarısı da Another World'den habersiz bir sürü oyuncuyu Chaci'nin ilk göz ağrısını keşfetmeleri için motive etmiş, ilk oyunun başarısını daha uzun ömürlü hale getirmiştir.

AÇILIŞ MÜZİĞİ KAVGASI

Oyunun bitmesine yakın oyunun yayıncısı Interplay giriş müziğini değiştirmek isteyince Chaci bu karara kesin olarak karşı çıktı. Interplay de itiraz edince Chaci, Interplay ofislerine üzerinde "orijinal giriş müziğini değiştirmeyin" yazan bir faksı sonsuza kadar basılacak şekilde gönderdi. Interplay ofisleri, avukatlar devreye girene ve Interplay, müziği değiştirmemeye karar verene kadar Chaci'nin fakslarıyla doldu.

GİZEMLİ HİKÂYE

Oyunun hikâyesi büyük merak sebep olmuş, internette bu diyarın detayları hakkında uzun uzun yazılıp çizilmiştir. Karakterimizin neden gecenin bir vaktinde gizli bir üste tek başına çalıştığı, yarattığı portal cihazını ne amaçla kullanmayı tasarladığı, gittiği dünyanın nerede olduğu, orada bulduğumuz uygarlığın nasıl bir sistem olduğu gibi konulara dair kapsamlı teoriler okumak mümkün. Hikâye üzerine düşünmek işin güzel yanı zaten.



emekli sandığı

ROBERTA WILLIAMS



Kral, bize verdiği görevleri ondan aldı

Roberta bir gün kocası **Ken Williams** ile metin tabanlı bir adventure oynarken der ki "Grafikli bir adventure güzel olmaz mıydı?". "E hadi yapalım o zaman" derler, **Sierra On-Line**'ı kurarlar, Ken şirketi yönetirken Roberta oyuna odaklanır, *Mystery House*'u çıkarırlar ve oyun tarihinde yepyeni bir sayfa açılır.

Mystery House'un beklemedikleri bir başarı yakaladığını gören ikili aynı tarzda oyunlar yapmayı sürdürürler ve de bunlardan biri 80'ler ve 90'lara damga vuracak efsanevi bir seriye dönüşür: *King's Quest*.

Roberta çok değişik şeyler de dener arada. En çok masalsı oyunlarıyla ön planda olsa da mesela birçoğunuzun aşina olduğunu tahmin ettiğim, sert sahneleriyle çok tartışma yaratan *Phantasmagoria* da Roberta Williams'ın eseri.

90'ların sonu 2000'lerin başında Sierra çeşitli sıkıntılarla boğuşurken Roberta Williams da eşiyle birlikte 1999'da emekliye ayrılır (*Mystery House*'un 1980'de çıktığını ve Roberta'nın 1999'da 50'lerine yaklaştığını düşünürseniz çok da yadırgamamak gerek).

Yani aslında bölümümüzün adına fazlasıyla uygun bir hikâyesi var Roberta Williams'ın. Emekli oldu ve o gün bu gündür emekliliğinin tadını çıkarıyor. Eşiyle birlikte teknelerine atlayıp sağı solu geziyorlar. Nadiren röportaj veren bir şahıs kendisi ama bir ara bir kitap yazma isteği olduğunu belirtmişti. Gördüğüm kadarıyla henüz gerçeğe dönüşmemiş.

Yalnız geçtiğimiz yıllarda çok kıyısından da olsa oyun dünyasına hafiften tekrar bir dokundu. *Odd Manor* isimli bir Facebook oyununa tasarım danışmanlığı yapıyor. Facebook oyunu falan ama sevimli duruyor bir taraftan. Daha çıkmadı ama.

Sonuç olarak oyun dünyasının en önemli kadın figürlerinden biri olan Roberta Williams yapacağını yapmış ve paltosunu alıp bu dünyadan çıkmış bir hanımefendi. Bu saatten sonra pek aktif olmasını beklememek, yaptığı eserleri saygıyla anmakla yetinmek gerek. **-Ömer**



SOFTPORN DERKEN?

Softporn Adventure Sierra'nın daha Sierra ismini almadan çıkardığı metin tabanlı yarı-erotik bir adventure. Normalde Roberta'nın oyunla bir ilgisi yok ama oyunun kapağında yer alan üç hanımdan en sağdaki kendisi oluyor. Zamanında bayağı bir skandal olmuş bu mevzu.

YENİ KING'S QUEST

Evet, *King's Quest: Your Legacy Awaits* isminde yeni bir *King's Quest* yapılıyor. Tabii Roberta ile bir ilgisi yok mevzunun. Yalnız Roberta ve Ken yapımcı The Odd Gentlemen'ın stüdyosunu ziyaret etmiş ve gördüklerinden fazlasıyla mutlu olduklarını söylüyorlar. Yapımcıların bu efsanelerin onayını almış olmaları bizim için de çok önemli tabii.



sen bu oyunu bilmezsin

R:RACING EVOLUTION

Ridge Racer en sevdiğim yarış serilerinden biridir. Genel olarak kolay adapte olunabildiği ve rahatlattığı için simülasyondan ziyade arcade tarzı yarış oyunlarını tercih ederim zaten. İşte Ridge Racer serisinin bir yan oyunu olan R: Racing Evolution da tam ikisinin arasında bir çizgide.

Tıpkı RR4'de olduğu gibi (epik oyundur) gayet konulu bir yarış oyunu RRE. Rena Hayami isimli hoş kadının ambulans şoförlüğünden profesyonel yarışçılığa geçişini ve "profesyonellerin kirli dünyası" temalı öyküsünü oynuyoruz. Rakipleriniz yarış şeklinize göre size kin beslemeyip size engel olmaya ya da siz bunalttıkça hata yapmaya başlıyorlar falan, oldukça takdire şayan mekanikler var.

Ama oyunun asıl olayı Event Challenge bence. "Şu turu şu seviyede bir arabayla şu sürenin altında bitir", "Yoldan hiç çıkmadan birinci ol" gibi görevleri yerine getirince performansınıza göre sizi yeni arabalarla ödüllendiriyor oyun. Şahsen benim için bu mod bir bağımlılık haline gelmiş ve özellikle hızlı arabaların kontrolü beni çıldırtmasına rağmen inatla oynamaya devam etmiş ve bağımlılığım nihayetinde bir öfke nöbeti sonucu CD'yi duvarda kırmamla sonuçlanmıştı. Neyse ki yakın zamanda eBay'den tekrar satın alıp iade-i itibarda bulundum kendisine.

Tabii ki ünlü bir marka ürünü olmadığı için hak ettiği ilgiyi göremedi R:Racing Evolution fakat gene de iyi notlar aldı. Bana göre döneminin en iyi yarış oyunlarından zaten. O yüzden yarış severler kesinlikle kaçırmasın. Benim gibi CD kırmayın sadece o kadar. **-Emre**



RIDGE RACER SERİSİ

Bir zamanlar drift mekanikleriyle fırtınalar estiren Ridge Racer serisi yakın zamanda ciddi kan kaybetmiş durumda. Zira Vita'ya çıkan son oyun, tarihin en kötü oyunları arasında gösteriliyor.

pixel yazıtları

İLK YASAKLANAN OYUN: DEATH RACE

Bugün birer psikopatsak bu oyunların sayesinde

Ana haber bültenlerinde bile kan gövdeyi götürmesine rağmen medyanın günah keçisi olarak sadece video oyunlarını seçmesi gayet aşina olduğumuz bir konu. Çoğumuzun bu konuda hatırladığı en eski örnekler de Mortal Kombat ve Carmageddon'dur diye tahmin ediyorum. Lakin ne yazık ki bu anormal yaklaşımın kökleri ta 1976'ya kadar uzanıyor.

Şu an kült sayılan Death Race 2000 filminin 1975'teki başarısının ardından **Exidy** isimli arcade makinesi firması (bakın oyun firması bile diyemiyorum henüz) bu popülariteden nemalanmaya karar verdi. Her ne kadar filmin telif haklarını alamasalar da filmdeki yarışçıların yayaları ezerek puan topladığı sahneden esinlendiği aşikâr olan **Death Race**'i bir yıl sonra piyasaya sürdü. Bir arcade kabinine bağlı 2 direksiyonla oynanan oyunda oyuncular kaçışan gremlinleri arabalarıyla ezerek puan topluyor, ezilen gremlinler çığlık atarak mezar taşına dönüşüyor, bu mezar taşlarına çarpmadan sona kalan oyuncu da oyunu kazanıyordu.

Oyun alışveriş merkezlerinde falan yoğun ilgi görse de kısa süre içersinde toplumun tepkisini çekti. Çünkü oyunculuğun bile yeni yeni filizlendiği böylesi bir dönemde oldukça sıra dışı sayılabilecek bir durumdu bu. Oyunun oyuncuları trafik canavarlığına özendirdiğine inanan medya Exidy'e nefes aldırmıyordu ki oyunun orijinal adının yaya anlamına gelen **Pedestrian** olduğunun ortaya çıkmasının ardından ipin ucu koptu. Ulusal Güvenlik Konseyi oyunu "iğrenç ve dehşet verici" ilan edip 60 saniyelik "Şiddete Hayır" spotlarında oyunu kötü örnek olarak gösteriyor, psikologlar oyunu "ancak hapishane kaçkınlarına uygun" olarak nitelendiriyor, hatta ve hatta oyundan rahatsız olan birisi firmayı arayarak Exidy'nin binasına ciddi ciddi bomba koymakla tehdit ediyordu.

Nihayetinde oyunun Japonya'da dağıtımcılığını üstlenen adamın da hapishaneye atılması sonucu (ciddiyim) zavallı Exidy pes etti ve oyunu piyasadan toplatma kararı aldı. Sayısı 500'ü bulan makineler teker teker toplatıldı ve imha edildi. Fakat günümüzde çalışır durumda birkaç tane hâlâ mevcut. Eğer olur da birine denk gelirseniz bizim için de deneyin. Tabii gremlin ezme vahşetine yüreğiniz dayanırsa... -**Emre**





Araba ile gremlinleri ezmek 1976 yılı için gayet anormal ve ruh hastalığı olarak sayılabilecek bir konseptti. Tabii insanlar da dehşete düşmekte gecikmedi.

oradaydım

ULUMALAR

[Final Fantasy VII - Cosmo Canyon]



Babasından nefret ederdi Red XIII. Yuvası Cosmo Canyon saldırıya uğradığı zaman onu ve annesini terk edip kaçan bir korkaktı. Kurt benzeri ırkından gezegen üzerinde birkaç kişi kalmıştı yalnızca ve doğal olarak babasına olan bağı çok kuvvetliydi. Bu bağın çözülmesi de aynı derecede yıkıcı olmuştu onun için. Kendi adını bile umursamayan, boşvermiş bir canlı haline gelmişti.

Cloud ve ekibiyle Cosmo Canyon'a ulaştıklarında büyükbabası olarak gördüğü Bugenhagen'le karşılaştılar. Red XIII'ün ruh haline şahit olan Bugenhagen daha fazla dayanamadı ve onu bir mağaraya götürdü.

Onu Cosmo Canyon'u istilaya karşı koruyan, tek bir kişinin bile geçmesine izin vermeyen kahramanla tanıştırdı. Asla kasabaya geri dönememiş, düşmanların zehirli okları nedeniyle taşa dönüşmüş, dolunayın altında kıpırdamadan duran ama bugün bile Cosmo Canyon'u korumaya devam eden kahramanla… Babasıyla… Seto'yla…



Seto'nun asıl hikâyesini duyduğunda Red XIII'ün, ya da asıl adıyla Nanaki'nin gücünü ve kararlılığını geri kazanması bir an sürdü. Kararı netti. Cloud ve diğerlerinin gezegeni kurtarmak için çıktığı umutsuz yolculukta onlara eşlik edecekti.

"Ben Cosmo Canyon'dan Nanaki! Savaşçı Seto'nun oğlu! Bu onurlu ismi yaşatacak gerçek bir savaşçı olarak geri döneceğim!"

Ve o anda uzun yıllar önce taşa dönüşmüş Seto'nun gözlerinden ağır ağır yaşlar damlamaya başladı. Yaptığı fedakârlıkların karşılığını tam olarak o anda almıştı. Nanaki'nin Seto'nun hislerine verebileceği en güzel ve belki de tek cevap da o taş figürün karşısında uzun uzun ulumaktı.
-**Ömer**

Oyungezer
SAYI: 83 - 2014/09

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Berkan Cesur, berkan@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Erim Bilgin, erim@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onur@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Burak Kılıç, Enes K., Erden Gümüşçü, Şahap Civelek

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 26 Temmuz 2014

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

EFSANELER SERİSİ DEVAM EDİYOR!



Uzun zamandır size hem daha önce hiçbir oyun dergisinin vermediği ilginçlikte, hem hoşunuza gidecek, hem de anlamlı olacak bir hediye vermek istiyorduk. Ve bu istekten, *Oyungezer Efsaneler Serisi* ortaya çıktı!

Bu serimizde (şimdilik 12 ay boyunca 12 muhteşem oyun kahramanı olarak planladık) unutamadığımız oyun karakterlerinin kartondan, kendiliğinden ayakta duran modellerini vereceğiz size. Bunda amacımız hem masanızı süslemek, hem de herkesin ulaşamadığı oyun karakterleri figürlerinin tadını size verecek bir hediye olması. Umarız beğenirsiniz :)
Bu hediyeyi tasarlarken, yapıştırıcı kullanmanıza gerek kalmadan, sadece dikkatli bir makas işiyle yerinden çıkartabilmenizi amaçladık.

1. İşaretli yerlerden ana karakteri ve onun üstünde duracağı kaideyi kesin
2. Kaideyi, karakterin altındaki kesiklere denk getirecek şekilde bükün ve iki parçayı birleştirin.

Hepsi bu kadar :)

Oyungezer Efsaneler Serisi hakkında görüşlerinizi belirtmek isterseniz, veya sonraki karakterler hakkında tavsiyede bulunmak isterseniz, ***efsaneler@oyungezer.com.tr*** e-posta adresine bir mesaj atın.

EFSANELER SERİSİ TOPLU GÖSTERİM

KASIM 2014	ARALIK 2014	OCAK 2015	ŞUBAT 2015
? MART 2015	? NİSAN 2015	? MAYIS 2015	? HAZİRAN 2015
? TEMMUZ 2015	? AĞUSTOS 2015	? EYLÜL 2015	? EKİM 2015